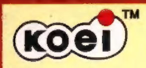
KOEI™

信長之野望 烈風傳 攻略集

地之卷

編輯製作
Style Game Magazine
新遊戲時代

Shibusawa Kou 編
蘇竑嶂 譯



信長之野望 烈風傳

攻略集

地之卷

編著／SIBUSAWA KOU

翻譯／蘇竑嶂

編輯／林秋芬・史意青・張淑雲

第三波資訊股份有限公司 代理發行

信長之野望
烈風傳
地之卷　目錄

天之卷　目錄





知己知彼，百戰不殆——

舉凡戰前的諜報戰、作戰時的戰術、戰後的處理與擬定日後作戰的佈局、以及求勝所需的種種戰略，均記載於此。



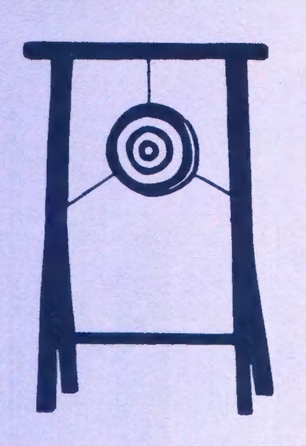
●桶狹間古戰場所在的地域，屬於小山丘與沼澤交錯的複雜地形。



作戰前的準備

立於不敗之地的兵力優勢

以衆擊寡是作戰的基本原則。兵臨戰場之際，應當經常保有相較敵軍更多的兵力、強力的裝備、以及優秀的人材。



確保超越敵軍的兵力

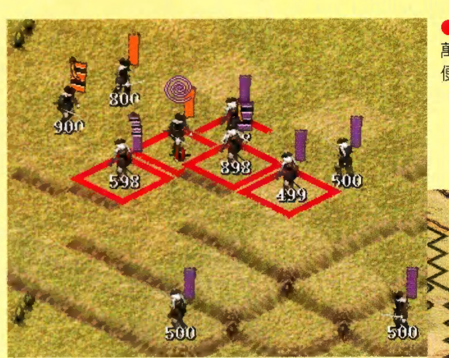
歷史上述及的戰事中，經常可以發現憑藉少數兵力擊敗大軍的事實，當然這樣的事例也不限於日本戰國時代的戰役中。畢竟能夠以寡擊衆，確實令人讚嘆。然而這些戰役之所以被今人深入剖析的真正理由，只是純粹因為這樣的戰事「相當稀少」罷了。也就是由於發生了異常的事態，方使其永留青史。即便是曾於桶狹間進行奇襲戰的織田信長，也總是投入超越敵軍的兵力於日後的戰事中，從此未曾再次弄險。

『烈風傳』也是以這點為一大原則。如果眼前兵力遜於敵國，理論上除非廣闢村莊，否則不會在立於優勢之前輕啟戰端。尤其攻城戰之際，更應該體認必須以勝過敵軍3、4倍的兵力攻城才行。

取得特殊兵器

相對於可經由馬產地獲得的軍馬、或是透過洋槍鑄造師來訪取得的洋槍，事實上還有非常難以取得的兵器，那就是大砲與鐵船。儘管前者只能用於城寨攻防戰，後者只能用於海戰，不過兩者均擁有極為強大的破壞力。

問題就在於如何取得這些兵器。以允許基督教傳教的情況而言，在擁有統治



●相反地，以小規模軍團挑戰中、大規模的敵軍時，必然會演變為以5支部隊為主要編組的小規模野戰。若能取勝，敵方便會全軍撤退。

●這是以中・大規模軍團攻擊小規模軍團的圖片。以萬全的陣形襲向不成陣形的烏合之眾，只需一次攻擊便足以讓對方潰不成軍。

◆有利於戰鬥的家寶

家寶	戰鬥	智謀	指揮	兵種	特技	職業	備考
火繩槍	—	—	—	洋槍	連發	—	
短槍	—	—	—	洋槍	騎鐵	—	
投擲兵器	↑	—	—	—	—	忍者	
刀槍	↑	—	—	步兵	—	—	
兵裝品	—	—	↑	—	—	—	
名馬	—	—	—	騎兵	突騎	—	一定可以從戰場撤退
劍術書	—	—	—	—	—	劍客	
砲術書	—	—	—	洋槍	連發	—	
兵法書	—	↑	—	—	—	—	可使用所有的陣形
忍術書	—	↑	—	—	—	忍者	
水軍書	—	—	—	水軍	—	—	
軍記	—	↑	—	—	火箭	—	
地圖	—	—	—	—	—	—	軍團的移動力上昇
將棋盤	—	↑	—	—	—	—	可使用所有的陣形
棋盤	—	↑	—	—	—	—	可使用所有的陣形
羅盤	—	—	—	水軍	—	—	

範圍內建有洋槍鑄造村的城池等狀態下，每逢4、8、12月，均有機會發生獲得大砲的事件。至於鐵船方面，諸侯必須擁有「水軍」適性為A級以上的武將，並據有統治範圍內涵括港口與洋槍鑄造村的城池，加上該城保有五〇〇〇以上的金錢等條件。在符合這些條件的情況下，每逢2、6、10月，才有機會製造鐵船。

收攬優秀的武將

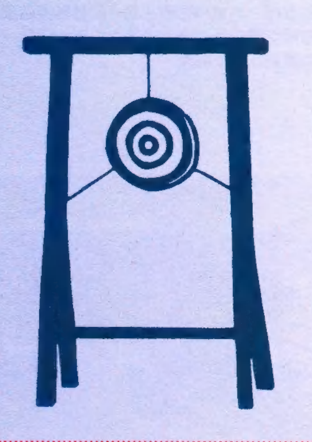
先前曾經提及兵力越多，對戰事越為有利的論點，但若缺乏能夠統率大軍的武將，則一切說法均無法成立。因此玩者應將目光放在浪人身上，積極地錄用出現於城內的在野武將。如果人數湊足之後，還是缺乏有能的武將，便可賜予家寶與官位，提昇其能力。建議初期以賜予刀槍提昇其「步兵」適性為宜。



作戰前的準備

經由運輸系統調整戰力

每當玩家赫然驚覺時，後方的城池早已堆滿了大量的軍事物資……。如此暴殄天物，豈不是愚蠢至極？還是趕緊運往前線吧！



集中物資並有效地活用

如先前所述一般，保有較敵人更多的兵力，並致力開發以累積充份的物資，是相當重要的。然而當玩家擁有數座城池時，並不須要開發到各城自給自足的地步。因為當他城尚有多餘的物資時，運輸至某座城內集中存放即可。亦即運輸士兵前往兵員不足的城，若該城軍糧缺乏，則運輸軍糧前去，這便是集中物資的有效運用方法。

運輸時應該特別留意的是，運往行程超過1回合以上的遠距地點之際。因為途中一旦遭到敵軍攻擊且落敗時，大量的物資便會落入敵軍的手中。如果對方正巧是預設為攻擊對象的其他諸侯，就更划不來了。倘若運輸過程真有風險存在，也該編組若干軍團，以便於遭到敵軍攻擊時，能夠予以擊退。像這種編組運輸部隊以外的護衛軍團同行，以便阻擋敵軍的侵擾等做法，均為玩家必須臨機應變的對策。

架構流通網路

當國家勢力拓展至某種程度後，便會出現四周環繞在我方城池之下、且敵軍不易接近的城寨。這種狀態的城池一旦形成，其安全性將大幅上昇，因此不須

◆流通網路

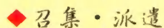
●由於丘陵地無法開發城鎮與水田，因此專門建設村莊累積兵員，試圖形成一處四面環山的恐怖訓練基地。

●二條城轄下包含了京都，因此金錢收入相當豐碩。可於城內廣建城鎮，成為供給資金的來源。況且還有商人常駐此地呢。

●廣大的水田地帶。可將此地收成的豐碩軍糧運往前線。

●安土城內由於洋槍鑄造師二度造訪，因此建設了兩座洋槍鑄造村。

●北條家的軍團竟然出現在此！『烈風傳』可說始終處在不知何時會遭到他國入侵的狀態。即使周遭俱是我方的城池，還是必須整頓軍備。


◆召集・派遣

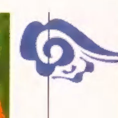


●利用「移動」指令中的「召集」，可以選擇其中可移動的武將，集中在大名所在的城寨中。此外「派遣」則可移動城內的武將至其他城寨。

留守龐大兵力確保安全，這也就是所謂的補給城。

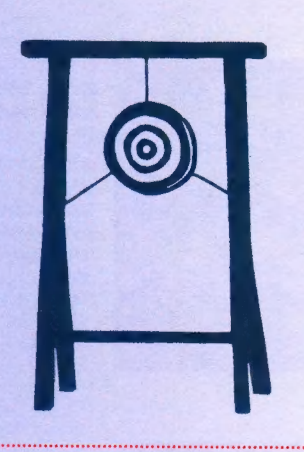
如果能夠形成這樣的城池，前線不足的物資便可於此地生產，並經由運輸改善。前線的城寨也不須再三開發，只需透過提昇城防、建設支城等方式，集中強化防衛的體系。如此確立做為軍事據點與生產用的城寨之後，城池各司何職便可一目瞭然，並可活用其各自的地理條件至最大上限。

因此並非將本國的領土視為城寨各自獨立的點，而應該以整體做為全面考量，加以活用。例如當某座城池缺乏物資時，便可由他城利用此種管道運輸的型態，構成所謂流通網路。如果玩家擴展領地之後，能夠針對攻擊何處的敵城、該由何處的城池進行補給等方向擬定戰略，便是吾人追求的至高策略了。



如何削弱敵人戰力

欲擴大與敵國之間的兵力差距，以削弱敵國物資、人材的手段較爲有效。亦即必須施展「謀略」徹底削弱敵人。



出征前再三檢視軍容

也許玩家會以為兵力、補給物資已經萬般就緒時，剩下的便只是發動攻勢了……然而出征之前，還是再三檢視我方城池與目標城池兩者的狀態為宜。這或許可說是基於比較敵我雙方的戰力，方能建立必勝的信念之故吧？當各位抱持「應該沒問題」的樂觀想法時，最好再次冷靜地思考：是否已將敵城的防禦度納入考量中？對方目前是否擁有強力的武將？如果心中還抱著存疑的態度，就表示還有些事項尚待處理。那便是經由『謀略』削弱敵方戰力的手段。

以施計指令破壞敵城

攻城之際，最令人感到棘手的便是城防禦度。當軍團為了開啟一道城門而耗費數回合時，遭到槍林彈雨攻擊後的兵力損傷是相當驚人的。此外即使敵軍的防衛部隊很薄弱，如果未能在時間限制內殺入主城，有時候也會因為時限的關係功虧一簣。

如果目標城池的城防禦度很高，就該事先利用「謀略」指令中的「施計」，降低城池的防禦度。城防禦度一旦下降，不僅可降低城門的耐久度，瞭望臺的數量也會減少。

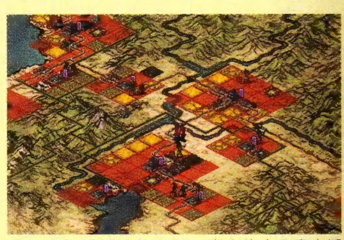
◆能夠給予敵人打擊的指令

目的	指令		效果	適任武將
降低敵人的威信	朝廷外交	討伐	威信降為3/4 。威信會影響部將的忠誠度與「外交」。	可任命具有「外交」特技、「政治」「智謀」與官位較高的武將執行。
		亂臣	威信減半	
降低敵人的朝廷友好度	朝廷外交	討伐	朝提友好度下降100 。與周遭各國間的關係也大多會惡化。	
		亂臣	朝廷友好度降為 0 。與周遭各國間的關係也大多會惡化。	
		讒言	降低對方的朝廷友好度	
蠱惑敵將	謀略	內應	作戰時執行「快馬」的「內應」使其倒戈。攻城戰之際更可藉其力量由內開啟城門	「智謀」高的武將
		策反	唆使敵將叛變	
		謠言	降低敵將的忠誠度	「智謀」高的武將或忍者
		變心	改變武將的主義。其中以重視威信型的武將較不易變節	「智謀」高、且主義與對象相異的武將
擊殺敵將	謀略	暗殺	殺害敵方武將	「戰鬥」「智謀」均高，擁有忍者或劍客等職業的武將
降低城防禦度	謀略	施計	有成功與大為成功兩種結果。大為成功時，甚至可削減敵城的軍糧	「智謀」高的武將或忍者

◆其他方法



●利用軍團一如上圖般包圍目標城的周圍 4 格時，就會形成圍城斷糧狀態。此時該城的軍糧、金錢等收入均變為 0 ，商人也不會前來。

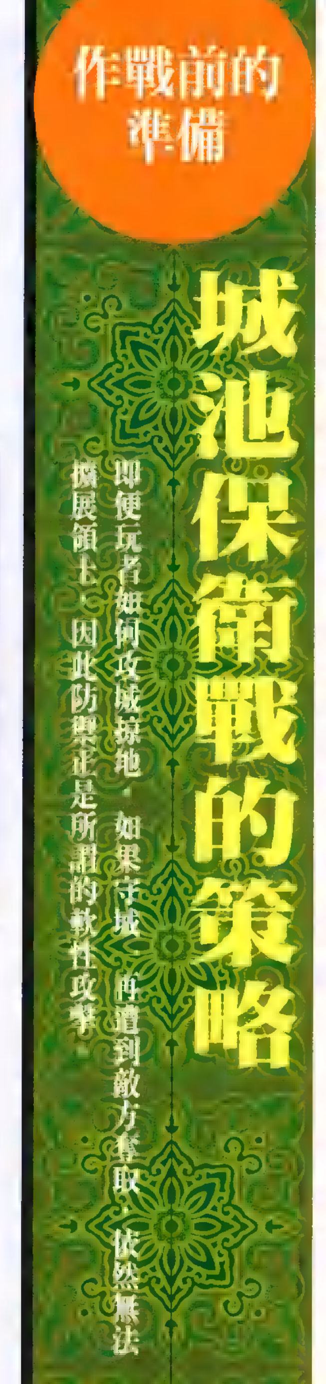


●擁有諸多城池的大名，常由後方負責支援的城池不時派遣運輸部隊開往前線，因此可於途中伏擊這些部隊。

只是玩家必須預設該目標城數回合後落入我方之手的情況，倘若眼前過於降低其防禦度，日後成為我方城池時，修建將更耗費時間，因此必須斟酌施計。

減少武將人數

當隸屬目標城的武將眾多，或駐紮了不易對付的武將時，必須擬定策略排除這樣的武將。在此建議執行可於作戰之際唆使對方倒戈的「內應」指令，成功時不僅可削減對方的戰力，我軍的戰力也會轉而增強，可說是一舉兩得之計。不過如果對象忠誠度過高，成功率還是偏低的，因此必須事先施展「謠言」「變心」動搖其心志。此外「暗殺」的成功率過低，執行上可說較為困難；況且親手葬送日後有可能納入我軍麾下的武將，也斷難稱為上策。因此除非敵國大名強大到教人莫可奈何、才不得不出此下策為宜。另外缺乏速戰效應的「策反」比較難以施展，當敵將與其大名相當不和時，尚可姑且一試。



作戰前的準備

城池保衛戰的策略

即便玩者如何攻城掠地，如果守城一再遭到敵方奪取，依然無法擴展領土，因此防禦正是所謂的軟性攻擊。



留守充份的戰力於城內

當主力部隊出兵攻打敵城、城內守軍薄弱之際，敵軍便會趁機來襲，這可說是進行遊戲時，必然會遭遇的狀況。即使真能成功地攻陷敵城，一旦原先的據點遭到奪走，不僅白忙一場，而且當攻城失敗、加上本城遭到攻佔時，更是雪上加霜。如果此時只擁有一座本城，遊戲就會宣告結束。

因此於接下來的回合中迅速調回已出發的軍團，殲滅前來進犯的敵軍部隊，也是一種解決方案。然而平白浪費數回合往返兩地，很難說不會失去千載難逢的攻城機會。

那麼此時該如何是好呢？

答案很簡單，只要預先創造敵軍來犯時、能夠防衛的環境即可。

首先最易於了解的，便是提昇城池的防禦度，並留下充份的守備部隊。防禦度一旦提高，不僅可提昇城門的耐久度，延遲敵軍的進攻節奏，而且瞭望臺的數量也會增加，對於守城的一方可說壓倒性有利。只是即便城內有再多的士兵，沒有武將駐守也是徒然。雖然在沒有武將指揮的情況下，還是可編組僅有步兵頭率領的守軍，但是能力卻薄弱得不堪一擊。此時若有優秀的武將留守，當然再好不過，即使是平庸的人材，也總比沒有武將駐守為佳。另外若可於敵

◆防禦相關指令一覽表

目的	指令		效果	適任武將
避免樹敵	外交	同盟	締結非戰同盟。友好度上昇15點。可經由「毀約」解除	「政治」高、且擁有「外交」特技的武將
		婚姻	兩國聯姻。友好度上昇20點	
		饋贈	贈送家寶予他國大名。提昇的友好幅度視家寶等級而定	——
		求援	向同盟國請求援軍。此時同盟國必須有6名以上的部將，總兵力在1001人以上才行	「政治」高、且擁有「外交」特技的武將
建造支城	建設	築城	建造支城。一個國家地域最多可以構築包含本城的4座城	「政治」高、且擁有「建設」特技的武將，以及與擔當官配合得來的武將。
強化城防	建設	修建	提昇城防禦度。瞭望臺數、主城防禦度、城門耐久度將依城防禦度的高低而定	

◆友好度變化的要素

處理執行場合	條件	對象	數值	備考
選擇大名繼承人時		與[illegible]承人有血緣關係的大名	＋10	
新大名家的誕生		與繼承人有血緣關係的大名	10～100	依投緣度好壞而定
		遭到武將叛變的舊大名家	0	強制變為0
		上述以外的所有大名	0～100	依投緣度好壞而定
		因新大名的誕生，形成婚姻關係的大名	20～100	依投緣度好壞而定
戰後		守方→攻方	－10	
		攻方→守方援軍	－10	
		守方同盟國→攻方	－5	
同盟	同意	執行指令的大名→執行對象的大名	＋15	
	拒絕	執行指令的大名→執行對象的大名	－10%	
婚姻	同意	執行指令的大名→執行對象的大名	＋20	
	拒絕	執行指令的大名→執行對象的大名	－10%	
勸告	拒絕	執行對象的大名→執行指令的大名	－20%	
饋贈	同意	執行對象的大名→執行指令的大名	＋1～14	依家寶等級而定
	拒絕	執行指令的大名→執行對象的大名	－10%	
毀約		執行對象的大名→執行指令的大名	－50%	
求援	同意	執行指令的大名→執行對象的大名	＋5	
	拒絕	執行指令的大名→執行對象的大名	－10%	

人來犯的路途中預先建造支城，也是一種策略。

以外交斡旋消弭敵人

當領地附近緊鄰著強大的諸侯時，即使玩家一如先前的做法，預先整頓了防禦體系，在對方利用人海戰術輪番攻擊之下，即便做困獸之鬥，可能也無濟於事。如此一來便會形成不光是遠征之際、也攸關平日防禦的緊急事態。

如果遭到大國的覬覦，就該忍氣吞聲與其結盟。倘若先前已經數次交戰，以致友好度大幅滑落時，甚至必須先行透過「饋贈」的方式恢復友好關係，花上莫大的經費才行。

然而如果能夠由遭到覬覦的壓迫感解放開來，才能如釋重負不是嗎？因此即便散盡國內全部資金，也要致力修復關係直到締結盟約為止。



作戰前的準備

臨機應變的軍團編組法

編組軍團之際，並非一昧投入戰力即可致勝，必須配合局勢與目標的編組法才行。



攻城之際的軍團編制

該是編組軍團出征的時候了。接下來要面臨的，只剩下該投入多少戰力的問題。

如果以出兵攻打敵城為主要目的，必須基於前述的防禦考量，決定投入戰力的多寡。當然此時是不可將全部戰力投入於戰場上的。

至於統率全軍的人選，應該選擇身分較高、且「戰鬥」能力優異的武將，這是因為敵軍總是以主將為優先攻擊的第一目標。如果軍團擁有能夠周旋敵軍的充足戰力，那麼讓主將待命後方並不為過；但若面臨主將必須親自交戰的情況，則其本身的攻擊力便相形重要。若能事先讓主將率領最擅長的兵種，亦可提昇防禦力，正可謂一舉兩得。

至於其他武將的兵種，以步兵為主最宜。這是因為槍兵經常容易受到城牆阻隔，以致無法發揮遠距攻擊的最大優點，騎兵隊也無法施展「越牆」，容易陷入苦戰。尤其見到珍貴的槍兵隊在城門前被逐一擊倒時，更教人不忍卒睹。

此外遠征軍一旦攻陷敵城之際，伴隨而來的便是必須防衛該城的任務。因此軍糧自不待言，就連兵力也該事先考量，攜帶預備兵力出征才是。

◆軍團部隊的組成

●軍糧一旦耗盡，兵員便在轉瞬之間減少，武將則自行返回城內。

●調整軍團攜帶的物資數量。「運輸兵」是有別於各武將率領的兵力單位，因此軍團可以攜帶更多士兵同行。



●決定兵種之後，再按「兵最大」的按鍵即可。如果兵力不足，則按身分的高低依序分配。

●大砲、鐵船是由武將個人持有的。尤其大砲若非交由「槍兵」適性高的武將持有，很容易就會損壞。

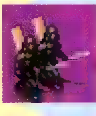
●兵力上限係依身分而定，身分則可藉由累積功勳提昇。騎兵、騎鐵、槍兵部隊則依持有的洋槍與軍馬數量編制。



●點選軍團後就會顯示這個視窗，玩家應於敵軍接近時加以檢視，如果對方是運輸部隊，便可立即攻擊！



…小規模軍團（5支部隊以下）



…中規模軍團（6～10支部隊）



…大規模軍團（11支部隊以上）

迎戰敵軍的軍團編組法

編組軍團的目的並不僅限於攻擊敵城。為了擊退進犯國境的敵軍，自然也需要編組軍團出擊。

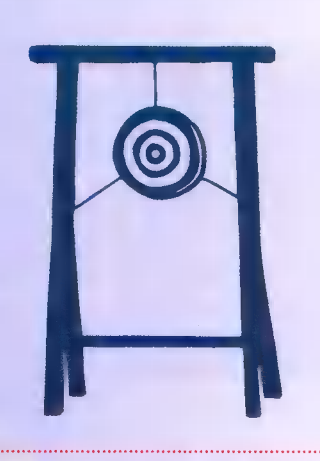
首先說明的是敵軍已經兵臨城下，我軍由城內直接攻擊的情況。此時發動攻勢的我軍於戰鬥結束後，會自動返回城內，故可出動全體武將攻擊。由於戰鬥型態為野戰模式，若有善於野戰的武將，應該事先編組為騎兵隊。

反之遭到攻擊的時候，亦即進入防城戰之際，則無須吝惜戰力的使用，應該盡量投入能夠動員的兵力。由於此時的戰鬥以遠距攻擊為主，因此城內若有洋槍，可盡量配備為槍兵部隊。

若於離城較遠的地點迎戰敵軍，且位於一回合內能夠抵達的範圍內，則做法與前述者相同，不至有礙。但若交戰地點位於城池密集的地區，其他大名便很可能會趁機出兵，攻擊我方出兵迎戰的城寨，因此城內還是必須預留若干武將與兵力。







萬能型的步兵

步兵是最正統、也是任何戰況都能夠因應的萬能型兵種。就其優點而言，首要特點便是無須購買特殊的武裝。而且只要變更裝備，即可確實地因應戰況的變化。例如防城戰時可配備「弓」，攻擊時可改為「步兵」，阻擋敵軍騎兵「突擊」可改裝「長槍」等。因此當「步兵」適性高的武將統率步兵時，基本攻擊力即可大幅躍昇。

破壞力引人的槍兵隊

槍兵隊的魅力在於能夠使用破壞力高於「弓」的遠距射擊武器「洋槍」。儘管它具有移動力低、雨天無法擊發等缺點，但是其強大的攻擊力，依然能夠彌補這些缺點。當然武將的「槍兵」適性越高，洋槍射擊時的攻擊力也越大，使得一發擊殺敵將的機率隨之大增。而且當武將具有「連發」的特技時，尚可連續射擊。

「槍兵」適性的好壞也會連帶影響大砲的命中精準度與破壞力，因此玩者可放心大膽地將貴重的大砲交由「槍兵」適性為S或A級的武將持有。

基本戰力首屈一指的騎兵

◆我們是天生的水上男兒

姓名	戰鬥	水軍
九鬼嘉隆	79	S
向井正綱	77	S
村上武吉	75	S
來島通總	72	S
村上吉充	69	S
來島通康	69	S
清水康英	67	A
九鬼守隆	63	A
尾原景宗	61	A
乃美宗勝	59	A
兒玉就方	59	A

＊水上的作戰以「水軍」適性最為重要，攸關弓、洋槍等一切攻擊力的計算。

◆我們是天生的槍兵武將

姓名	戰鬥	槍兵	連發
望月六郎	76	S	○
織田信長	70	S	○
種子島時堯	50	S	○
下間賴廉	94	A	○
瀧川一益	81	A	○
向井正綱	77	A	○
佐佐成政	74	A	○
原田直政	61	A	○
島津義久	55	A	○
島津義弘	94	B	○
由利鎌之助	85	B	○

＊這些都是「槍兵」適性均高，且擁有連發特技的武將，最好能夠將大砲交給他們。

◆我們是天生的騎鉄武將

姓名	戰鬥	騎兵	騎鐵	突騎
伊達政宗	76	A	○	○
鈴木重秀	99	B	○	○
伊達成實	88	B	○	○
鈴木佐大夫	81	B	○	○
鈴木重朝	76	B	○	○
片倉重長	71	B	○	○
稻富祐直	68	B	○	○
片倉景綱	64	B	○	○
稻富祐秀	63	B	○	○
鬼庭綱元	62	B	○	○

＊擁有「騎鐵」特技的武將居然只有10人。這些可說都是「槍兵」、「突擊」、移動力均佳的精銳部隊。

◆我們是天生的突擊武將

姓名	戰鬥	騎兵	突騎
前田慶次	100	S	○
長尾景虎	98	S	○
真田幸村	97	S	○
武田信玄	95	S	○
柿崎景家	93	A	○
飯富昌景	90	A	○
本多忠勝	89	A	○
鬼小島彌太郎	88	A	○
柴田勝壓	86	A	○
武田勝賴	85	A	○
加藤清正	85	A	○

＊這些是「突擊」攻擊力最高的武將。其攻擊力不僅高，而且突擊次數也大增。

◆我們是天生的火攻武將

姓名	智謀	火箭
毛利元就	100	○
織田信長	93	○
小早川隆景	88	○
松平元康	88	○
松平秀忠	82	○
毛利隆元	75	○
吉川廣家	75	○
里見義堯	74	○
松平忠輝	73	○
安東愛季	73	○
北條綱成	72	○

＊這些都是天下第一縱火狂。攸關「火攻」成功率的因素，以「智謀」與「火箭」特技最重要。

◆我們是天生的破壞武將

姓名	戰鬥	建設
鈴木重秀	99	○
長尾景虎	98	○
真田幸村	97	○
風魔小太郎	95	○
島津義弘	94	○
下間賴廉	94	○
立花道雪	93	○
服部半藏	92	○
長野業正	91	○
霧隱才藏	91	○
飯富昌景	90	○

＊這些是「戰鬥」能力高且擁有「建設」特技的高手。如果身為忍者，更是「越牆」的能人。

騎兵部隊因其敏捷的機動力，成為野戰場上的注目焦點。以遼闊的戰場自豪的大規模會戰中，最能發揮其莫大的戰力。其攻擊力、防禦力均高的優點，以及施展「突擊」時的攻擊力，均教人瞠目結舌。因此若由「騎兵」適性高的武將統率，「突擊」時的攻擊次數便可增加（雨天下雪時次數減少），其實質攻擊力也隨之提昇。尤其武將具有「突騎」的特技時，更可增加其威力。

海戰時會自動決定兵種

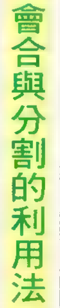
進行海戰時，不論部隊原本的兵種為何，一律設為船艦的兵種。船艦基本上有兩種，部將以上階級的武將配備的是安宅船。這種性能較高的船艦。至於擁有鐵船的武將，則不論身分高低，一律配備鐵船。鐵船不僅能夠動用大砲與洋槍，且防禦力也高。因此若由「槍兵」與「水軍」適性均高的武將操縱，應可成為水上要塞般的不沉戰艦。



作戰前的準備

兵臨戰場之前的準備

戰國時代每國合戰況都會發生變化，有時候臨行前調查過的情報，翌月便告作廢，在此將傳授各位此類的應變術。



會合與分割的利用法

即便軍團已經開往敵城，途中還是有必須執行的事項。例如列為攻擊目標的敵城戰力於交戰前忽然增加，使得目前的軍團戰力難以取勝時，就必須由其他城派出增援部隊。此時可命已出發的軍團原地待命，由其他城池派出增援軍團，並與主力部隊會合。此外亦可一開始由各城出動數支軍團，再於途中會合成大軍團。相較於一次調動所有武將與兵力集中於一座城，這種做法也較有效率。

如果敵軍部隊前來迎擊，且抵達目標敵城之前的路段較為開闊時，應該試著「分割」部隊觀察敵軍動向。以分割後的小部隊做為誘餌阻撓敵軍，主力部隊則直接開往目標城即可。這種兵分二路的策略對於敵軍侵犯領地時，也具有莫大功用。尤其當對方屬於戰力較弱的小部隊，並不值得特地調動大軍回師救援時，便可分出部份戰力趕往救援。

事實上當敵軍屬於小規模軍團時，一旦遭到這樣的敵軍攻擊，即便我軍屬於大規模軍團，也只能強制進行最多派出5支部隊的小規模野戰（海戰）。而且一旦我軍落敗，全軍便會潰散。因此將軍團分散為小規模部隊，於交戰前再會合，即可避開這樣的事態。反之面對大規模進犯我城的敵軍時，應以小規模軍

◆分割・編制

●「編制」雖然會耗費一回合的時間，不過與行動結束的部隊會合後，會合對象的部隊尚可於該回合進行「編制」。

●別忘了將軍馬分配給率領騎兵的武將，並將洋槍分發給率領槍兵的武將。



●基本上會合對象的主將，將成為會合後的主將。如果軍團內包含大名，則以大名為主將。

●選擇武將姓名再點選箭頭，便可任意地進行分割、會合。

●物資也是以這種方式分撥。由於大砲與鐵船係由個人持有，因此轉移這些兵器，必須移動該名武將才行。

●想要會合部隊時，只要按下這個鍵即可。



●選擇「運輸」後，軍團便會交付所有運輸兵（武將統率的除外）、金錢、軍糧、洋槍、軍馬給運輸對象，接著並返回出發的城內。「尾追」則是跟隨選定的標的部隊。有時候亦可尾隨會合對象的軍團，等到接近後再會合。

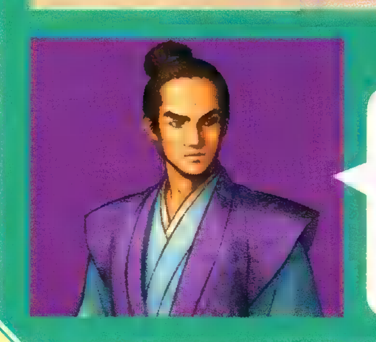
團挑起小規模野戰，減少彼此的戰力差距。

向同盟國請求援軍

對於締有盟約的同盟國而言，攻城之際可遣使請求軍援。當然有時候也會遭到對方拒絕，但若順利取得對方的允諾，便可毫無代價地增強戰力，故可盡量善加利用。然而有時候即使事先已經允諾出兵相援，臨戰之際還是有可能爽約。如此一來，過於期待對方的援軍，便有可能在情勢較為不利的戰況下，意外地遭到敵軍的反撲，因此玩家應將援軍視為一種額外保障為宜。此外當我方答應同盟國的請援，屆時卻違背約定時，友好度與威信將會銳減。一旦我方企圖向對方請援，便大多會遭到拒絕。因此若以援軍戰勝後尚可取得功動的利點考量，即便是形式上的救援，也該遵守約定才是。

明智偵探事務所





得知以信長公為首的各位諸侯大人深為『烈風傳』所困，即使未曾召喚，我明智偵探事務所依然由『太閣立志傳Ⅲ攻略本』兼程出差趕來，盼能助各位一臂之力。不論難題奇問，有求必應！

Q 我是大和的筒井順慶，咱家部將只有區區二人，雖有浪人柳生宗嚴流落城內，就是不肯投靠我。大和周遭強鄰環伺，這樣下去豈不是要坐著等死？盼能收攬臣下，培養出不遜於他國的實力。

A

光秀　我乃明智偵探事務所的戰國名偵探・日向守明智光秀。

秀吉　我、我、我們都是戰國偵探團。

光秀　唉呀呀、你得問候大家一下嘛。

秀吉　對對對。我是明智偵探事務所的翹楚探員・筑前守羽柴秀吉。希望我扮演主角的『太閣立志傳Ⅲ』也能夠同樣受到各位讀者的青睞。

光秀　你這猴子臉皮還真厚，這種地方也打起廣告來。要知道這個遊戲大多是以主公為主角的。你這傢伙就是這副德性，才會被同儕討厭。

秀吉　被同儕討厭也是『太閣立志傳Ⅲ』的事嘛。光秀大人才是因為過於陰沉自負，所以外頭評價不是很好。不服氣的話，有本事自己當遊戲的主角看看啊？

光秀　唔……

秀吉　哈哈哈哈。人世間是以頭角崢嶸者為贏家的，有實力就行了嘛。

光秀　就是有你這種暴發戶，世間才會變這樣。

秀吉　如果能夠兼具實力與威信，自然容易錄用浪人武將了嘛。

光秀　嗯、言之有理。

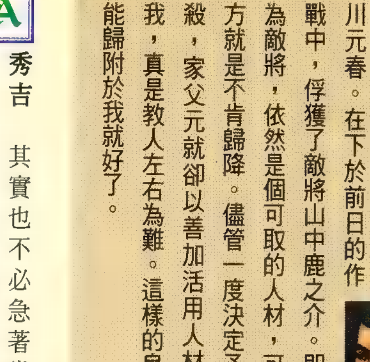
秀吉　錄用之際的成功率，也與大名浪人之間的投緣度、兵力、城數、名聲等攸關威信的要素有關連呢。

光秀　我明白了、原來最佳的方法就是擴展領土。但是臣下既然已經很少，像筒井家這種國家，看來很難拓展勢力呢。你看這該如何是好？

秀吉　簡單、簡單。錄用成功與否，擔任使者的武將是否具備「政治」「錄用」特技，也會有所影響，只要在這點下工

夫，倒也不必太過悲觀。

光秀 還有人寄來這樣的問題呢。



Q



我是被歌詠為毛利雙川的山陰名將吉川元春。在下於前日的作戰中，俘獲了敵將山中鹿之介。即便身為敵將，依然是個可取的人材，可惜對方就是不肯歸降。儘管一度決定予以斬殺，家父元就卻以善加活用人材勸阻我，真是教人左右為難。這樣的良材若能歸附於我就好了。

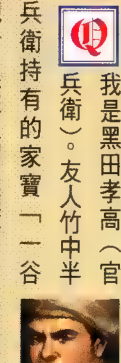
A

秀吉 其實也不必急著當場錄用，暫時將他釋放就可以了嘛。這麼一來，將來說不定哪天就會答應歸附了呢。反正只要反覆釋放七次，威信相關的資料就會產生變化，我想那時候就會答應成為你的臣下了。這個就叫做「七擒七縱」之策。

光秀 你搞錯遊戲了吧？我看你八成是從竹中半兵衛軍師那裡現學現賣的。

秀吉 提到半兵衛，我最近收到了這樣一封來信。

Q



我是黑田孝高（官兵衛）。友人竹中半兵衛持有的家寶「一谷兜」，根據史實是讓給了小犬長政，從此成了他的註冊商標。半兵衛大人是小犬的救命恩人，遊戲中亦是如此。可惜半兵衛大人還是一如史實仙逝了，然而隨身的家寶「一谷兜」卻不知流落何方，從此下落不明。結果小犬使起性子跑來哭訴，說是這下子沒辦法再耍帥了。求求你們務必幫在下想個法子。

A

光秀 務必想個法子？這……

秀吉 啐！丟臉丟到家了。這副德性哪像是我的軍師？

光秀 老實說這封信與其說是追悼亡友，急於瓜分遺物的語氣，反倒像是只有在公祭的時候才會露臉的歐巴桑遠親。我說猴子大人，您這位軍師還真不賴呢。哈哈哈哈。

秀吉 唔唔唔、真把我的臉給丟光了……。不過下落不明這點，倒是挺讓人在意的。該不會被信長主公蒐羅走了吧？

光秀 茶具的話就很難說，不過主公應該沒有蒐集武具的嗜好。

秀吉 那會上哪去？

光秀 唉呀呀、你這翹楚還真靠不住。遺物讓給同門武將大多是常例嘛。如果死者身分為大名，在沒有一門武將的情況下，也會讓給繼承人。

秀吉 那麼像半兵衛這種一介武將持有的家寶，下場會如何呢？

光秀 如果子息先行死去的話，不知怎的就會落到商人手中，成了交易品。

秀吉 那就不能瓜分遺物囉？

光秀 也就是說想要「一谷兜」，除非向商人購買，或經由大名賞賜，否則無法取得。



秀吉　原來是這麼回事。官兵衛啊，你就等著我當大名再說吧。你說如何、光秀大人？

光秀　……你這話什麼意思啊？



●我是羽柴秀長，是來幫忙兄長他們的。關於「一谷兜」的下落，經過調查之後才知道，從『烈風傳』開始改由商人買賣去了。有意購買者請逕向商人選購。

Q



我是近江的大名淺井長政。我與愛妻市夫人之間，育有如花似玉的女兒。阿市打算好好培育她們，將來嫁給成為擁有國家城池的好男人，身為父親的我當然也表示贊同之意。但是身為淺井家這個強鄰環伺的小諸侯領主，我倒希望有優秀的公主部將能夠幫忙我。所以夫妻失和雖然可怕，但是隔壁的大舅子信長、還有越前的朝倉家更恐怖……。要是再這麼猶豫下去，不久女兒就要接受成人禮了。你說我該怎麼辦才好？

A

光秀　原來如此、這下子可複雜了。女兒很可愛、鄰居卻很可怕。嗯……

秀吉　說什麼傻話。答案還不簡單，培養成公主嫁給我不就得了。

光秀　沒有女兒的閣下，是無法了解身為父親這種微妙心理的，何況你根本不是大名。大抵養育成公主，最後不是嫁給其他大名，就是嫁給麾下的部將嘛。

秀吉　既然這樣，我乾脆離開織田家，投奔淺井家好了。

光秀　秀吉大人、這句話要是讓主公聽到，可怎麼得了！何況你身邊還有禰夫人這位愛妻不是嗎？

秀吉　哼哼、我跟光秀大人這種激進自由派的知識份子可不同嘍。

光秀　這話什麼意思？

秀吉　我說你根本就是提倡一夫一妻制、這種終生一個蘿蔔一個坑的主義者。這對身為人的我們到底有啥樂趣可言嘛？我真搞不懂。

光秀　……所以你才會被人取笑為色猴。再說下去就沒完沒了囉，還是回題吧。總之做法依大名家的方針而定就是了。如果對鄰國採取戰爭路線，就該培

●這就是市夫人的千金，亦即相當於主公外甥女的茶茶公主，日後成了兄長的偏房。嗯～仔細這麼一想，老哥的做法還真教人不敢苟同呢。

養為武將；若是和平路線，就該培養為公主嫁給鄰國，締結婚姻同盟。

秀吉　既然要締結婚姻同盟，那就等我當了大名再說吧。

光秀　……呃呃、看下個問題吧。

Q　生在這時時必須謹慎戒懼的戰國亂世，我從年輕的時候就一直思索，究竟該採取何種手段，才能夠存活下來。最近家臣們推薦我玩這個遊戲，忽然讓我有了某種醒悟。原來這個遊戲的經驗，也能活用於現實生活。不過就在前日造訪家臣府邸之際，卻看到那傢伙正在玩一個我不熟悉的劇本。本來要他教我的，對方卻絕口不提，讓我好生在意。本想乾脆宰了他的……，不知該如何是好。對了、希望這封信在家臣面前能夠匿名。



A

秀吉　那傢伙八成是光秀大人吧？

光秀　啊？你在胡說些什麼啊？可惜得很，這回遊戲沒有設定主公死後的劇本噢。

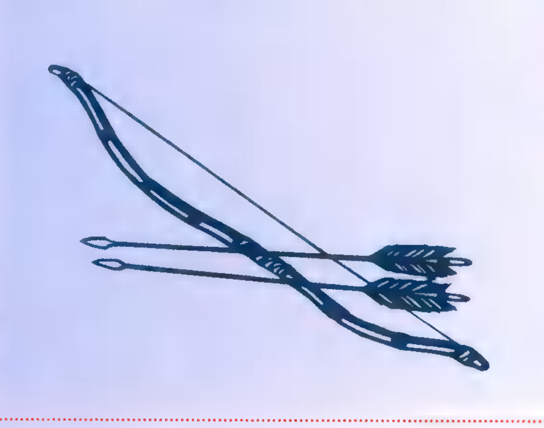
秀吉　呵呵呵。要是道三大人尚在的話，光秀大人就是齋藤家的家臣，也就用不著出仕那個胡搞瞎搞的主公了不是嗎？

光秀　反、反正玩哪個劇本都行，拜託他趕緊統一天下吧。



作戰前的決斷

作戰前舉行的軍事會議，可說是左右日後戰局的重要因子。如果說此時戰爭業已展開，其實一點也不為過。



留心於適才適用

軍議的目的在於決定出戰武將、陣形，以及其中特別重要的武將任務分配。基於謹守適才適用的原則，活用個別武將的能力，便可提昇軍團的整體戰力。

若不論作戰規模如何，那麼最重要的便是主將，因為他是身為全軍砥柱的重要角色。小規模作戰中，一味力敵硬拼或許尚有可為，但在融入指揮範圍概念的大規模作戰中，主將的高度「指揮」能力卻是不可或缺的（「指揮」會影響指揮範圍的大小與守備能力）。然而基本上主將一旦於編制軍團時確定後，就無法再次變更（若經過反覆的軍團會合與分割，倒也並非不能改變）。因此編制軍團時，就該審慎地決定主將的人選。

戰事演變為中規模以上的戰鬥時，便可任命軍師。軍師可以施展其他武將無法使用的特別「計謀」，進行野戰或海戰時，主將亦可運用軍師擅長的陣形。因此「智謀」高、且擅長陣形是主將未曾習得的武將，當然最適合擔任軍師。

當兩軍進入大規模作戰後，副將、軍糧部隊（輜重糧草）等概念便登場於野戰與海戰之中。副將可說是分遣部隊的主將，可以獨立組成陣形，同時亦可執行「快馬」指令。基於防禦面的考量，

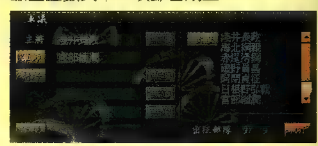
◆作戰規模一覽表

		小規模野戰		中規模野戰			大規模野戰					攻城戰		
		主將	一般武將	主將	軍師	一般武將	主將	軍師	副將	軍糧部隊	[illegible]	主將	軍師	一般武將
移動		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
攻擊	通常	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	突擊	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	弓	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	鐵槍	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	齊攻	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	大砲											○	○	○
	陣形			○			○		○					
計謀	混亂			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	挑釁			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	火攻			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	士氣				○			○					○	
	偽令				○			○						
	內訌						○							
	反間						○							
	妨礙						○							
[illegible]	換陣		○			○		○						
	勸告											○		
	大喝		○			○		○				○		
	鼓舞		○			○						○		
	出征	○		○			○						○	
	呼應		○			○						○		
	勸降											○		
施計	鉤欄			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	上牆			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	破壞			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	補牆											○	○	○
武器	步兵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	騎槍	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	弓	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
方針	攻擊						○	○	○	○	○	○	○	○
	守備						○	○	○	○	○	○	○	○
	參戰							○	○	○	○			
	撤退							○	○	○	○		○	○
撤退		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

◆作戰規模的條件

	條件	
	攻方部隊數	瞭望臺數
小規模作戰	5支部隊以下	－
中規模作戰	6～10支部隊	－
大規模作戰	11支部隊以上	－
中規模攻城戰	10支部隊以下	5座以下
大規模攻城戰	11支部隊以上	6座以上

●攻城戰只要符合攻方或守方部隊數、瞭望臺數其中一項即告成立。



◆主將

大規模會戰中會出現指揮範圍。位於指揮範圍外的武將，是無法下達指示的。

◆軍師

主將能夠使用軍師熟諳的陣形。軍師「指揮」較主將高時，亦可擴大主將的指揮範圍。

◆副將



軍糧部隊



軍糧部隊一旦潰散，便會失去糧秣，導致士氣下滑。敵軍的軍糧部隊則不在顯示之列，除非被玩家識破。

●海戰雖然與野戰幾乎相同，但無法執行「施計」，且只有鐵船才能動用「大砲」。其他的海戰則幾乎與中大規模野戰的條件相同。

以身分較高且「戰鬥」「指揮」優異的武將最宜擔任，熟諳各種陣形者更佳。

至於軍糧部隊，可說是保護該軍團攜行糧秣的重要角色。這個部隊一旦遭到擊潰，軍糧便會告罄，士氣開始低落並持續減少。由於這是僅次於主將之後，必須加以確保安全的重要部隊，因此還是得任命「戰鬥」「指揮」能力優秀的武將統率。

依作戰規模加以考量

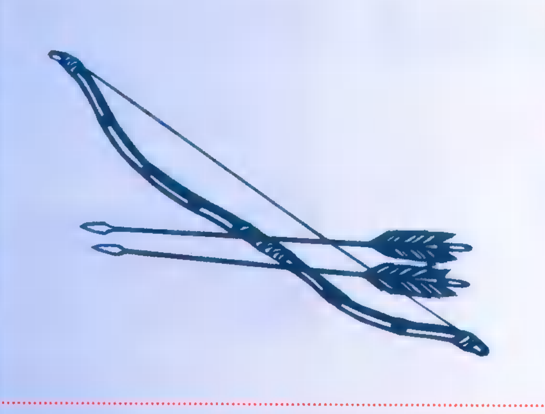
接著將為各位再次略述作戰規模的事項。如先前所述，隨著作戰規模的擴大，戰鬥中會增加軍師等角色，使得戰局更顯複雜。以野戰而言，若由我方主動挑起戰鬥，並投入大軍作戰，情勢將相對有利，因此勝果大可安保無虞，但攻城戰則另當別論。一旦貿然動員大軍擴大作戰規模，有時候便會拉長部隊通往主城之間的距離，使得戰況居於不利地位。如果敵方兵力與部隊數眾多，倒也無可厚非，但若縮減我軍戰力亦可獲勝的話，就該考慮降低作戰規模。



作戰基礎講座

徹底了解步兵武裝

步兵經由武裝的變更，即可改變為完全不同類型的兵種。玩者應該掌握武裝的特性，並找出能夠活用至極限的方法。



了解各種武裝的特性

不論攻城或野戰，身為戰鬥的主力兵種必然是「步兵」，即便到了遊戲後段過程，這一點幾乎沒有改變。當然不須洋槍等額外的兵器，只須士兵與武將便可編制軍團，可說是選擇步兵為主力的理由之一，然而其魅力尚不僅如此。因為它只要改變武裝，便可因應各種戰況，甚至使用大砲，可說是非常具有彈性的兵種。尤其初期玩家必須經常面對不得不只依賴「步兵」作戰的情況，如果無法善加運用「步兵」，戰勝的契機不僅漸行漸遠，只怕日後導入其他兵種之後，也無法予以活用。

先前的篇幅中也曾經略為提過，步兵可以變更「步兵」「長槍」「弓」等3種「武裝」。其中以基本武裝的「步兵」移動力與直接攻擊力最高，是為攻擊之際不可或缺的主力。

防禦力較高、且能夠抵禦敵軍「突擊」的「長槍」，最適合防衛城門，但是反擊時的攻擊力弱，比較難以運用。而且移動力也偏低，一旦有緊急事態發生，只怕難以應變。不過若能視為人牆利用，其防禦力倒十分引人，因此野戰時的軍糧部隊，大概以這種武裝最適合。

至於「弓」畢竟還是用於防衛。防城戰之際，最適合以弓兵由城內盡情射擊

◆兵種一覽表

作戰種類	兵種		攻擊力	防禦力	攻擊方法						備考
					通常	弓	洋槍	齊攻	突擊	大砲	
野戰	步兵	步兵	6	6	○			○		△	作戰之際可經由「武裝」指令改變兵種
		長槍	3	8	○			○		△	
		弓	3	4	○	○				△	
攻城戰	騎兵		10	5	○			○	○		必須擁有士兵數以上的軍馬
	騎鐵		10	5	○		○	○	○		必須擁有「騎鐵」特技與軍馬、洋槍
	洋槍		2	3	○		○			△	必須擁有士兵數以上的洋槍
海戰	關船		4	4	○	○		○			身分為侍大將以下的武將
	安宅船		6	6	○	○		○			身分為部將以上的武將
	鐵船		8	10	○		○	○		○	不論身分如何，持有鐵船的武將

●大砲只能由持有大砲者使用。「長槍」可防禦敵軍的「突擊」。鐵船的大砲不會耗損。大砲與鐵船並非隸屬各城，而是全歸大名所有。

城外的敵人。不過置身野戰時，必須派遣「步兵」等加以保護，以掩護其過低的防禦力。

關於改變武裝的時機

改變武裝的最大難題，在於變更會浪費一回合的時間。當敵人緊鄰守軍時，即使立即將「弓」更換為「步兵」或「長槍」，隨後依然會遭到對方的攻擊。在這一來一往的當頭，士兵數就會大幅減少。

這種臨渴掘井的方式，很難說是活用武裝至極限的做法，因此玩者應該事先考量幾回合後的局勢發展。如此一來判斷戰況的要素雖然大增，但只要經過數次作戰仔細觀察，應可逐漸熟悉時機的掌握。例如以弓兵位於城門內側射擊時，察覺城門將於下回合遭到擊破，應該預先將武裝變更為「步兵」或「長槍」。當城門被突破的同時，便可立刻對敵軍直接攻擊。



作戰基礎講座

近身攻擊與遠距攻擊

攻擊方式分為直接斬殺敵人的近身攻擊，與使用弓箭洋槍由遠處射擊的遠距攻擊2種。在此傳授各位攻擊的技巧。



近身攻擊

近身攻擊的優點，在於移動後尚可攻擊。尤其當我方積極地主導攻勢時，攻擊效果特別顯著。

近身攻擊中的通常攻擊，屬於任何兵種均可施展的攻擊方式。只需緊鄰攻擊對象的部隊，即可朝對方進行打擊。難處在於攻擊後，對方若非陷入混亂或全軍覆滅，便會遭到反擊這點。因此像槍兵部隊等防禦力低的兵種，較受制於近身攻擊。

騎兵隊的「突擊」則可對緊鄰的敵人連續發動強大的攻勢。當敵我之間並無障礙物或部隊（包括敵我雙方）時，騎兵可對2格前的敵軍攻擊。但若對方屬於長槍部隊，則無法施展突擊。畢竟如何驍勇的戰國武將，面對迎面而來的長槍陣，似乎也會感到棘手。

近身攻擊中，最易於施展的便是「齊攻」。這是只有近身攻擊兵種才能使用的攻擊方式，當同屬一方的2支部隊緊鄰目標時，便可發動圍攻。相較於個別攻擊的方式，施展「齊攻」攻擊較能減少兵員損傷，這就是最大的利點。

遠距攻擊

遠距攻擊的優點，在於不會遭到敵方的反擊，而且即使與敵軍緊鄰，這個情

◆攻擊一覽表

通常

……可攻擊範圍

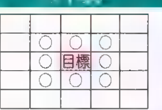
●殺傷力受武將的「戰鬥」、兵種適性、士氣、兵種的攻防力、陣形的攻防力、地形效果、狀態（混亂或挑釁）、敵我兵力差、部隊的朝向等因素影響。這些均會影響攻擊之際的判定。

突擊最大範圍

……可攻擊範圍
我軍與敵軍之間並無障礙物或部隊

●只有騎兵或騎鐵部隊能夠施展。與敵軍之間不可有柵欄、森林、河川、主城等障礙，且敵軍並非長槍部隊。突擊次數與攻擊力會追加通常攻擊的計算，並受「騎兵」適性、「突騎」特技、天候、與敵軍間距等影響。

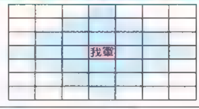
齊攻



○……可攻擊的我方部隊，且為尚可行動者

●給予對方的打擊與「通常」攻擊的算法相同，並加入一同參與的所有武將資料。其中「水軍」適性會大幅影響海戰時的攻擊力，海上的其他攻擊也受此適性影響。

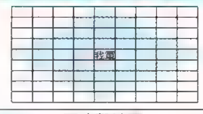
弓箭最大射程



……可攻擊範圍
射程依我軍與敵軍之間的高度差或障礙之有無而定

●「步兵」適性越高、或海戰時的「水軍」適性越高，弓兵部隊的殺傷力越大。由高處或距離越近的位置射擊，能夠給予的傷害也越大。

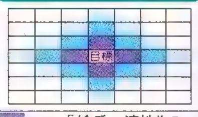
洋槍最大射程



……可攻擊範圍
射程依我軍與敵軍之間的高度差或障礙之有無而定

●雨天或下雪時無法射擊。「槍兵」適性越高，給予的傷害越大，甚至可能一槍擊殺敵將，此外則受到敵我雙方的高度差與間距的影響。其中擁有「連發」特技的武將，可以攻擊。

大砲彈著點



……「槍兵」適性為S・A
……「槍兵」適性為B・C
……「槍兵」適性為D・E

●雨天或下雪時無法射擊，只能用於海戰或攻城戰，且只能以敵軍部隊為目標，其射程高達10格。命中精準度受武將的「戰鬥」、「槍兵」適性、與目標之間距等因素影響。攻擊力恆常，耗損度則依「槍兵」適性而定。

況依然不會改變，可以單方面地加以攻擊，但是缺點在於移動後無法再次攻擊。因此於防城戰防衛之際，最能發揮效果。

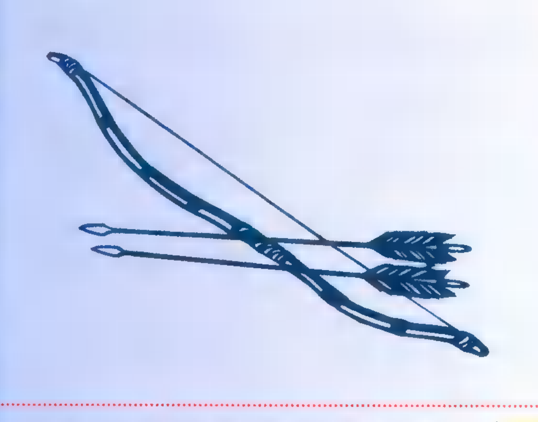
弓箭是遠距攻擊最基本的兵種，其射程範圍可達2格前。不過這是指地形平坦的情況而言，若由高處射擊，射程範圍可超過此數；反之處於相對低點或前方有障礙阻隔時，射程便會縮短。洋槍的基本射程為3格，目標越遠則攻擊力越低，不過由高處射擊時，攻擊力便可大增。

大砲的射程高達10格，範圍遼闊超群，但缺點在於難以精準地擊中目標。而且「槍兵」適性越低，命中精準度就越差，當武將只具備E或D的適性時，幾乎只能向天禱告。尤其此時反倒射中我方的可能性很高，因此最好別向敵我雙方密集的地點射擊。此外大砲容易毀損，持有者的「槍兵」適性越高，便越不容易損壞。



如何善加施展計謀

若能善加運用計謀，可在不失一兵一卒的情況下，玩弄敵軍於股掌之間。亦即並非一味力敵，而是運用智慧使戰況有利於我方。



攻城之際施展的計謀

攻城之際最令人感到棘手的，便是城門內側以弓箭、槍砲射擊而來的敵兵。而且好不容易衝破城門，對方總是立即後退，躲至下一道城門後方，繼續採取相同的攻擊行動。攻城戰所受的傷害，幾乎都是在這樣的戰法下耗損的。如果兵員損傷過重，就不該勉為其難地攻城，只需施展「挑釁」誘使敵方出戰即可。當然經由對方主將的「大喝」，敵兵便大多會在下回合清醒過來，不過還是相當值得一試。因此先讓敵軍主將陷入混亂，使其無法施展「大喝」，再對其他武將施計的混合做法最為有效。

如果風向保持一定，可以利用「火攻」，使敵城陷入一片火海。此時如果也能夠事先讓敵軍陷入混亂，再施展火攻的連續技法則更妙。

利用「火攻」朝城門放火使其開門，雖然也是一種手段，但遇到逆風的時候，不但無法節省時間，而且很容易造成反效果。當攻城時間緊迫，必須儘早衝入城內時，倒是可以孤注一擲嘗試火攻。只是身為攻擊的一方，與其貿然施計，不如利用「越牆」等指令不斷進攻，反倒經常奏效。因此必須事先考量城防禦度與敵軍戰力，判斷應以何種做法為主要攻擊手段。

◆計謀一覽圖



◆計謀的施展範圍

●就計謀的施展範圍而言，「混亂」「挑釁」「偽令」為上圖網點的部份，「火攻」為相鄰４格，「內訌」「反間」「妨礙」則在主將的指揮範圍內，因此一旦主將混亂，便無法施展這些計謀。若未與敵軍相鄰，則無法施展「內訌」，而且兩者高度差在２層以上時，判斷上也不接受。

◆計謀資料關係表

	執行武將			敵軍目標				其他			備考
	戰鬥	計謀	火箭	戰鬥	指揮	智謀	士氣	難度	地形	天候	
混亂		○				○	○	○			使敵軍部隊混亂，士氣也下降
挑釁	○	○		○		○		○			挑釁敵軍部隊，被挑釁的敵軍將會任意行動
火攻		○	○			○		○	○	○	對相鄰的１格放火，火勢延燒至城門便可降低城防
士氣		○			主	主		○			降低敵軍部隊的士氣。受敵軍主將、軍師的「智謀」影響
偽令		○			主	○		○			使位於敵軍陣形內的多數部隊陷入混亂
內訌		○				○		○			使陷入混亂、挑釁狀態的敵軍自相殘殺
反間		○				主		○			使敵軍主將與軍師決裂，軍師則降格為一般武將。作戰中只能施展一次
妨礙		○				○	○	○			減少敵軍主將、副將的「快馬」執行次數。敵將為主將時較難成功

＊「混亂」「偽令」一旦成功，便可降低敵軍士氣。當敵軍武將的「戰鬥」高、與實行武將之間的「戰鬥」力差距越大，「挑釁」越容易成功。「偽令」可向敵軍陣形內的統帥、副將以外的武將施展。「反間」受敵軍主將與軍師之配合度影響。關於混亂、挑釁狀態的恢復，係依武將的「智謀」、士氣、兵種適性、主將與副將的「指揮」、難度等因素影響。表中的「主」指受主將的數值影響。

至於進行防城戰時，應該以「混亂」計謀為主，延滯敵軍的行動。當守軍兵力薄弱，難以抵擋敵軍猛攻時，施展「火攻」形成火牆即可。只是一旦逆風，有時守軍反倒被迫必須逃離火場。因此這種戰法，只適用於必敗無疑的場合。

野戰之際施展的計謀

小規模野戰雖然無法施展「計謀」，但進入中大規模野戰後，即可使用許多極具效果的計策。

其中最易於施展的便是「偽令」。由於它可導致敵軍陣形內的多數部隊陷入混亂，一旦順利得逞，具有一口氣扳回劣勢的效果。若能事先利用「妨礙」減少對方使用快馬的次數，將更具效果。



作戰基礎講座

借助地利之便進行作戰

戰場上的種種地形各有其地形效果，並影響防禦力、攻擊力。為使戰況更為有利，應該竭盡所能利用地形。



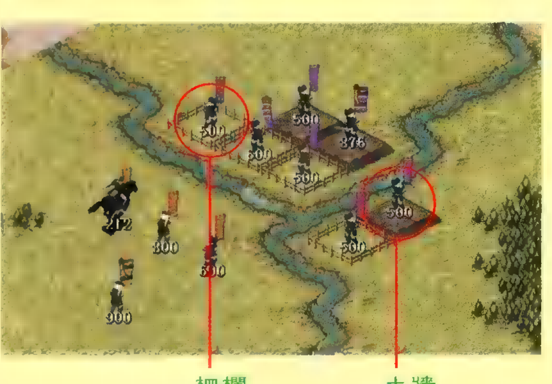
利用自然地形

在作戰時完全不選擇地形效果，就逕自揮軍殺入的玩家，比預期中還來得多吧？事實上地形效果的影響，比想像中還來得大。若能於戰場上找出相當有利的地形，並活用至極限，便可讓部隊戰力更為強大。倘若全然不知此一利點，持續於不利的地形交戰，便會遭受原本不該受到的傷害。尤其敵軍部隊超乎預期難纏時，地形效果是為主因的可能性便很高。

一般模擬戰略遊戲中的地形效果，幾乎完全屬於修正防禦面的設定，不過在這個遊戲中，防禦面自不待言，地形也會影響關於攻擊之際與「火攻」的成功率等。由攻擊效果高的地形，攻擊位於防禦效果低之地形上的敵人，是最理想的情況。

其中防禦效果佳的的地形，大多存在著障礙物，攻擊效果高的地形，則大多屬於高處地形。例如森林與城鎮可為前者的代表，後者則為山丘等。以後者而言，尚可經由弓箭與洋槍提昇射程，甚至增加攻擊力。建議遠距攻擊部隊也能基於這點考量，予以有效地活用。

此外在水域相關地形上嚴禁與敵軍交戰。其中於河川、護城河、水田等所有地形上，均不利攻擊與防禦。儘管此處



◆地形資料一覽表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
草原	12	15	30%
平地	15	12	30%
樹林	15	17	35%
森林	12	19	35%
土牆	15	15	20%
濕地	3	6	20%
淺灘	6	6	5%
河川	3	3	5%
護城河	3	3	5%
丘陵	15	12	30%
水田	9	9	30%
旱田	12	12	30%
村莊	15	17	30%
城鎮	15	19	30%
柵欄	15	21	30%
主城	※	※	15%
瞭望台	※	※	20%
曲輪	15	15	20%
海洋	15	15	5%

●主城與瞭望臺的效果依城防禦度而定。火攻的成功率則視執行武將的「智謀」與「火箭」、天候等相關基本值有關。

◆施計資料關係表

	[illegible]					[illegible]	[illegible]			[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
柵欄			○					○		步兵、長槍、弓均可。只能於沒有柵欄、土牆的草地、平地、樹林構築
土牆			○					○		步兵、長槍、弓均可。只能於沒有柵欄、土牆的草地、平地構築
破壞	○		○			○	○			
越牆		○		○	○		○	○		足輕、長槍、弓均可。如果城牆對面有敵軍，或高度相差2層則無法施展
破門	○		○	○		○	○			

＊「步兵」代表適性、「建設」表示特技。「柵欄」「土牆」只能於中・大規模野戰、攻城戰時構築。執行部隊所在方格若較四周為高，則無法建設「土牆」。

有不易著火的優點，但嚴格說來無甚益處，因此我軍實在無須在此種地形上主動邀戰。

沒有地形亦可自行創造

如果四周沒有可以隨地取材的地形，又想取得較對方有利的局面，自行創造地形反倒比較容易達成，具體說來便是「土牆」與「柵欄」。「柵欄」的防禦效果非常卓越，最適合由主將與軍糧部隊於此處待命。「土牆」能夠提昇1層高度的優點也不可忽視，不僅可延伸遠距攻擊的射程，增加攻擊力，並可大幅提高「越牆」的成功率。

附帶一提的是，倘若敵軍處於這種自建的地形時，建議各位加以破壞。由於建設與破壞兩方面，均以擁有「建設」特技的武將較具效果，因此不常涉及內政的作戰型武將，最好能夠學會這個特技。



作戰基礎講座

降低士氣引導我軍致勝

維繫軍團的戰鬥慾望，亦即士氣，若能降低此一因素，便可於作戰中取得優勢地位。在此將為各位解說士氣的利用方法。



取得優勢為交戰首要條件

使戰事導向勝利的條件，並非只有消滅敵軍主將一途。當軍團士氣降為0時，即便統帥一息尚存，其他部隊尚有戰力，也會當場落敗而逃。即使士氣並未喪失殆盡，士氣低落的軍團，其攻擊力也會因此降低。如此一來、必可使我軍更接近勝利之路。

降低士氣的要素雖有許多，其中較易於了解的，便是部隊全滅或撤退失敗的時候。當戰事演變為多數武將出戰的大規模作戰時，肇因於上述因素的士氣低落，經常導致戰事就此結束。如果企圖在大規模作戰中，利用士氣大挫取勝，以消滅軍糧部隊最具效果。不過軍糧部隊大多於軍團後方待命，若能利用速攻型的騎兵隊，應可瞬間予以摧毀。

攻城戰之際採取這種降低敵軍士氣的做法，亦為非常重要的關鍵。若能佔領敵城的瞭望臺，不僅可使敵軍士氣下降，更可振奮我軍士氣。若是進攻巨大的敵城，且若干瞭望臺位於進攻路線之外，也該毫不保留地佔領。

利用計謀降低士氣

當敵軍士氣開始滑落時，便可利用計謀積極地打擊對方士氣。一旦敵軍士氣







●士氣會影響所有攻擊的殺傷力大小，以及「快馬」指令的「勸告」等成功率。若能使敵軍士氣滑落，振奮我軍士氣，便可降低敵軍的攻擊力與防禦力，同時提昇我軍的攻擊力與防禦力。

◆士氣漲落的主要指令

指令		我方士氣	敵方士氣
移動	佔領瞭望臺	↑	↓
攻擊	奪取軍糧		↓
計謀	混亂		↓
	士氣		↓
	偽令		↓
快馬	鼓舞	↑	
	內應		(↓)
	誘降	↑	(↓)
撤退	失敗	↓	
—	敵軍部隊全滅		↓



●玩者最好經常開啟這個視窗加以檢視。亦即找出敵人的弱點，攻擊其痛處。

降為0，便無須強行攻擊據守於主城內難以對付的主將等部隊。

如果純粹只是為了削減士氣，以計謀中的「士氣」最具效果。儘管不易成功，若盡量由擔任軍師的「智謀」優異武將施展，成功率也會提昇。

此外施展「混亂」一旦得逞，亦可降低敵軍士氣。由於此舉同時會降低其防禦力，若再補上一記攻擊，便可發揮雙重效果。

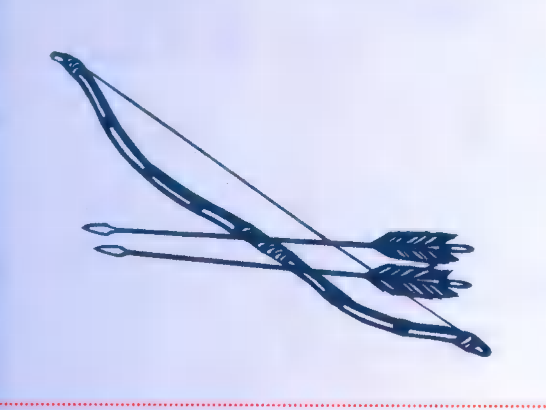
其他如「內應」「誘降」等施計成功，使得軍師、副將等人臨陣倒戈時，士氣也會下滑。「誘降」雖然只能在敵軍士氣低落的時候執行，一旦成功的話，大多會成為戰勝的決定因素。因此若發現忠誠度似乎很低的武將，便可大膽一試。此外當我軍遭到敵軍施以相同伎倆時，我軍士氣也會理所當然下降。此時固然必須儘快利用「鼓舞」提振我軍士氣，同時也必須致力作戰，以免士氣低迷。



作戰基礎講座

善加利用參戰與撤退

即使如何心思慎密，有時候戰事竟然還是會陷入不利的戰況，因此觀察戰局，研判或進或退是相當重要的。



預留兵員隨時投入戰力

當作戰軍議中尚有未能出戰的武將時，可於作戰期間利用「參戰」指令，投入該預備部隊於戰場上。在出戰部隊數已經到達固定上限的情況下，雖然無法執行此一指令，但若交戰期間有部隊潰散，或部隊數降為上限以下時，即可施展這個指令。尤其當我方軍團遭到規模小於我方的敵方軍團攻擊，以致作戰規模縮小時，即使對方是少數的精銳部隊，且我軍只是烏合之眾，也無須過於擔心。因為只要讓受到重創的部隊撤退，減少位於戰場上的部隊數，即可再次投入新的部隊於戰場上。因此敵將戰力即使再強，我軍也必能藉由這種輪番上陣的攻擊方式取勝。玩家只要保有此一信念，努力奮戰即可。

安然無恙地由戰場撤退

一旦研判戰況惡化失去勝算之際，或察覺部隊陷入危機時，就該當機立斷撤退為宜。萬一大意地滯留於戰場上，以致遭到敵軍俘獲，下場豈不悲慘。因此當下決斷以便捲土重來，方為上上之策。

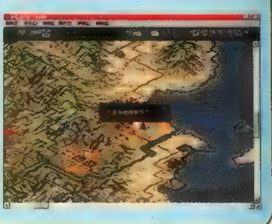
能夠執行「撤退」指令的地點，只有戰場邊緣的方格。執行「撤退」指令的



	步兵	騎兵	槍兵	水軍
武田信玄	B	S	E	E
織田信長	B	C	A	C
兵種差距	0	−3	4	2

擊退敵軍之際，兵種適性會罕見地上昇。此時敵將的兵種適性越高，則越容易上昇。此外俘獲敵將時，亦可獲得兵種適性與特技。尤其是俘獲對方的武將（或不知誰俘獲時）的兵種適性比被俘的武將低時，更容易上昇。如同上圖所示，當信玄俘獲信長時，適性差距最大的「槍兵」，最容易上昇。此外身分可比照功勳予以提昇（請參考下圖）。

	足輕頭	侍大將	部將	家老	宿老	大名
所需功勳	−	100	300	600	999	不可
士兵數	500	600	700	800	900	1000



◆撤退的條件

撤退武將	「戰鬥」「指揮」「智謀」	大幅影響
地形效果	海、水田、河川、濕地	無
	旱田、平地、港口	略為有利
	道路	有利
	丘陵、村莊、城鎮	相當不利
	大名家最後的本城、獨立勢力	不利
包圍效果	敵軍剩餘 1 ～ 5 支部隊	略為不利
	敵軍剩餘 6 ～10支部隊	不利
	敵軍剩餘11～15支部隊	相當不利
	敵軍剩餘15支以上的部隊	大為不利

＊相較於各能力值平均的武將，具有一技之長的武將，較有易於撤退的傾向。

武將，不會遭到敵軍俘獲。除此以外的撤退，則以「戰鬥」「指揮」「智謀」數值越高的武將，或擁有一技之長的武將，較容易成功。

撤退時的地形也攸關成功率，例如城鎮與村莊等地形較容易脫逃。此外敵軍剩餘的部隊數越少，成功的機會越高；如果敵軍還存留許多部隊，自然難以撤退。儘管當玩家陷入這種一籌莫展的時刻，恐怕已經無暇他顧，不過還是希望能夠盡量做為參考。

比較例外的情形，就是擁有名馬家寶的武將，無論處於任何戰況，均可逃離戰場。玩者或許也希望所有武將均能持有名馬，可惜數量卻是有限的。因此最好慎選絕不能落入敵手的武將，以及國家棟樑的武將賞賜名馬。

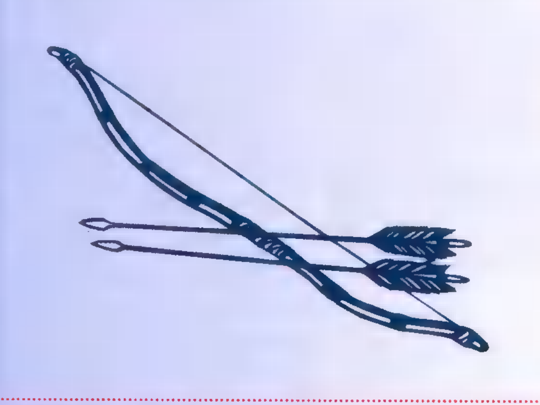
當然最該保障安全的大名本人，一定要持有名馬。況且撤退的成功率與家寶的等級並無關連，只須於遊戲初期預先購買廉價的名馬即可。



作戰基礎講座

作戰結束後的處理

戰事即使結束，後續事宜仍有待處理，亦即所謂的戰後處理。戰後處理亦可說是下次戰役開端的重要作業，因此應該謹慎處理。



關於俘虜的處置

當玩家於作戰中俘獲敵將，或擒獲撤退途中的武將時，就必須對這些俘虜做出處置。

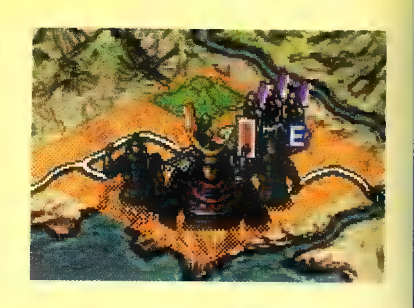
關於處置俘虜的方式，雖然計有「錄用」「釋放」「斬首」3種，不過基本而言，對所有俘虜均應試著「錄用」。即使是無能的武將，也有一絲用處。因此為了能夠增加人力，務必於初期階段徹底予以錄用。

由於此階段錄用的武將，其功勳將會減半，因此身分大多隨之降格。能力高的武將於錄用後，應使其擔任內政或建設部隊，儘快恢復原先的身分。此外大名被俘時，通常是無法錄用的，不過一旦交戰落敗滅亡之後，即可予以錄用。此時其身分將躍昇為宿老，因此若能錄用有力的大名，戰力的大幅增強必然可期。至於錄用成功與否，端視該武將的義理、忠誠度、威信主義、與本身大名的投緣度、威信等因素而定。如果武將不願歸降，即使按再多的鍵也不會歸順，所以千萬別把滑鼠鍵按壞了。

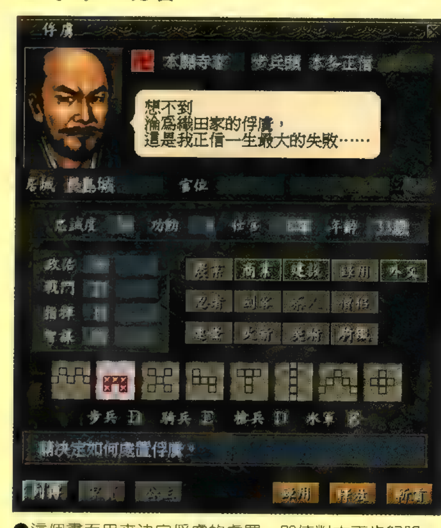
接下來要談的是，有關拒絕錄用的武將處置。如果對方是敵國有能的人材，或許予以斬首較能確保我方的安全，但若留給對方生路，也許日後尚有機會得以錄用。如果本國與敵國之間的戰力差

◆作戰的結束條件

[illegible]	予以斬殺	予以斬殺的一方獲勝
	予以俘虜	俘獲主將的一方獲勝
	逼使撤退	逼使撤退的一方獲勝
[illegible]	佔據主城	攻方獲勝
[illegible]	士氣降為０	降為０的一方落敗
不分勝負	交戰經過30天	不分勝負



◆俘虜的處置



●這個畫面用來決定俘虜的處置。即使對方不肯歸降，但總有一天必能在何處重逢吧……。

遊戲結束

遊戲的戰敗條件包括玩者扮演的大名家滅亡（失去所有具備大名資格的人，或失去最後一座本城）、他國以同盟方式完成統一，以及公元1700年之前無法統一等３種。

過關的勝利條件則有兩種。一種是完全佔領全國64座本城（武力統一）。另一種就是玩者扮演的大名成為征夷大將軍，統轄24座以上的本城（上級難度為32座），並與其他大名家全部締結盟約（同盟統一）。

就以難度而言，同盟統一的方式可說較為容易。

距過大，必須極力削減對方戰力，才能解救國家存亡的危機，那麼斬殺敵將也是迫於無奈，不過還是希望各位能夠展現刀下留人的胸襟。然而若是註定合不來的武將，如同織田信長與交惡的本願寺門徒一般，除非經過特殊事件，只怕事隔多久也無法錄用。像這種情形，最好還是來個斬立決。

整修佔領地的防禦

處理俘虜完畢後，似乎可以稍事喘息，但事實上還有些要事待辦。以新佔領城為例，必須立即鞏固防禦，重新規劃都市設施不可，尤其恢復城防更是當務之急。由於我方先前攻陷城池，導致城防禦度降低，甚或兵力也不如預期般令人心安。一旦金錢與軍糧告罄，事態必將一發不可收拾（武將與士兵攜手逃亡！）。因此由他城運輸物資前來是很重要的。

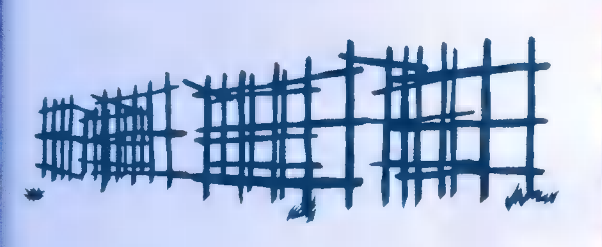


野戰的心得

野戰的技巧

作戰包括3種型態：「野戰」「籠城戰」「攻城戰」。在此將針對野戰進行徹底剖析，傳授各位以小搏大的方法，與施展計謀的訣竅。

當野戰開打之後，只要讓我軍部隊原地待命，敵人大多會前仆後繼地衝殺過來。此時可集中攻擊某個敵軍部隊，利用「齊攻」擊潰對方。如此敵軍雖先發制人，我軍卻能取得先手攻擊的機會。亦即力行劍道的精義「以後為先」。



各個擊破為基本中的基本

即使雙方擁有相同的兵力，實戰中也以部隊數較多的一方，較具壓倒性的優勢。這是因為作戰中能夠施展「計謀」的次數實質增加，也易於施展「齊攻」之故。亦即經常保有多於敵方部隊數的陣營，基本上比較能夠掌握作戰時的優勢。

當我軍的部隊數一面倒壓過對方的軍團時，便已確立這項有利的因素，故而無礙於作戰。然而若與對方同等兵力，而且部隊數少於對方，就必須積極地削減對方的部隊數。其具體的做法便是各個擊破。

遭遇大軍時的應對

野戰中即使能夠運用優勢順利進展，一旦主將潰滅，軍團便告敗北。此外當軍糧部隊遭到擊潰時，士氣也會於數回合後銳減，無法繼續作戰。因此當對方取得戰力優勢時，豈有不利用此點之理。不過在小規模作戰中，有時若能擊


①如此進行大規模會戰時，便會演變為組成陣形對陣的戰況。在這樣的情況下，並未組成陣形的武將，很容易就會遭到「陣攻」瞬間消滅。


②透過「偽令」，可讓敵軍武將悉數陷入混亂。不過執行「偽令」時，無法對率領軍團的敵軍主將或副將造成混亂。


③正因為如此，我們試著對敵軍主將毛利輝元單獨施展「混亂」。儘管成功率並不高，一旦能夠瓦解敵軍陣形，就能夠如前述一般，瞬間擊潰敵將。


④與一開始的圖片比較後，便可一目瞭然。下方的部隊不但陣形瓦解，而且主將陷入混亂中。只要能夠趁機擊退毛利輝元，我軍必勝無疑。

敗主將，還是能夠取勝的，當然這點也依部隊數差距而定。

問題在於進行中規模以上的作戰時，該如何因應。此時戰場上將會出現陣形要素，以致突顯出部隊數多寡的優劣性。而且實際說來，想要以寡兵擊破佈陣以待的敵軍，的確相當困難。反言之，只要敵軍陣形一破，回歸小規模作戰的狀態，即可集中攻擊敵軍主將與軍糧部隊，甚至可能反敗為勝。為了瓦解陣形，只需讓主將或副將陷入混亂即可。一旦「混亂」成功，陣形便會當場瓦解。此外「混亂」的發生，經常肇因於大砲與洋槍的連射，以及「突擊」等激烈的攻擊，這點玩者也應謹記在心。當然，利用「偽令」使陣形內的部隊悉數陷入混亂，或於大規模作戰中施展「反間」，使敵方軍師失去資格，也是一種手段。

防城戰中若以寡兵抵抗大軍，尚且言之成理，但若置身野戰，初期只怕力猶未逮。因此能夠儘量避免這種情況發生，才是戰略之道。





野戰的心得

窮究陣形的玄機

巧陣於野戰海戰者，善戰制敵

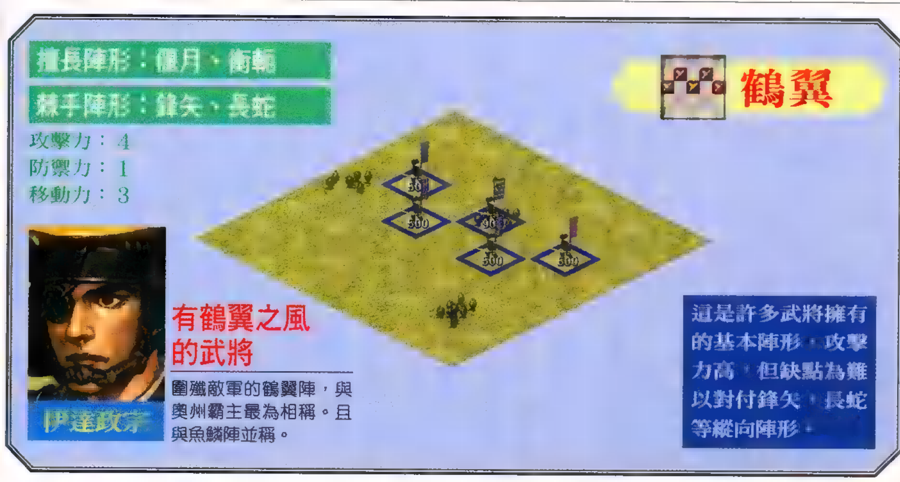
陣形以數量取勝

當攻方部隊超過6支以上，亦即演變為中規模或大規模野戰、海戰時，可將多數的部隊組成一個集團作戰。這種組成陣形的優點，在於攻擊力與防禦力都非常強大。即使是能力值相當的武將彼此鏖戰，陣形的有無也會形成大幅的戰力差距。

如前面篇幅所述，當對方已經組成陣形時，如果我方未能組成陣形，絕對毫無勝算。因此希望各位能夠將陣形如此強大的印象，牢記於腦海中。

『烈風傳』中設定的陣形計有8種，實際上能夠使用的只有主將、副將，甚或軍師熟諳的陣形。陣形雖然各自有其代表攻擊力、防禦力、移動力的數值，不過相較於這些數字，更重要的是陣形的有利與否，成為雙方勝負關鍵這點。儘管陣形移動力是固定值，不過當敵方採取的是我方擅長對付的陣形時，便可發揮超乎實力以上的攻防力；反之若為我方感到棘手的陣形，則無法使出完全的實力。正因為如此，能夠施展的陣形越多，對付敵軍的陣形時就越有利。因此任命主將、副將、軍師之際，可挑選陣形數較多的武將擔當，這點請事先於情報一覽加以確認。

不過陣形不足的問題，倒可藉由購買家寶的兵法書順利解決。持有兵法書的武將，從此便可使用書上記載的所有陣形。因此玩家應該事先購買這項家寶，給予平日經常擔任主將的武將與大名。



鶴翼

擅長陣形：偃月、衡軛

棘手陣形：鋒矢、長蛇

攻擊力：4

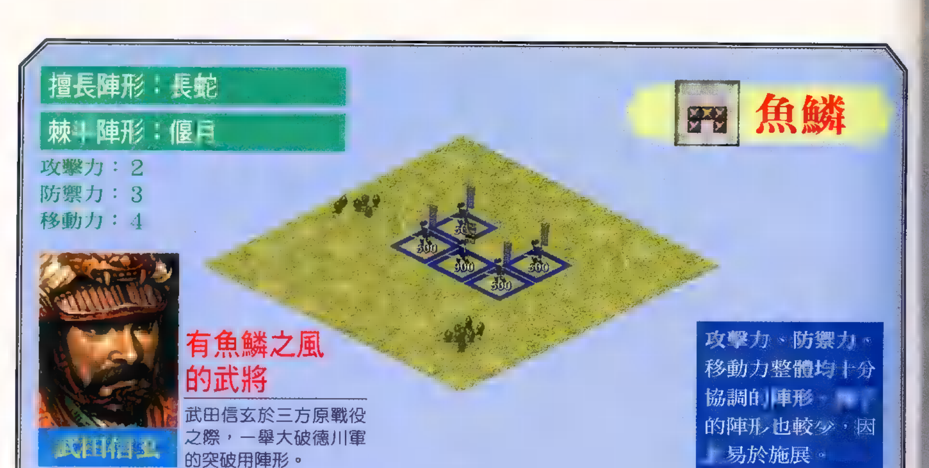
防禦力：1

移動力：3

這是許多武將擁有的基本陣形，攻擊力高，但缺點為難以對付鋒矢、長蛇等縱向陣形。

有鶴翼之風的武將

圍殲敵軍的鶴翼陣，與奧州霸主最為相稱。且與魚鱗陣並稱。



魚鱗

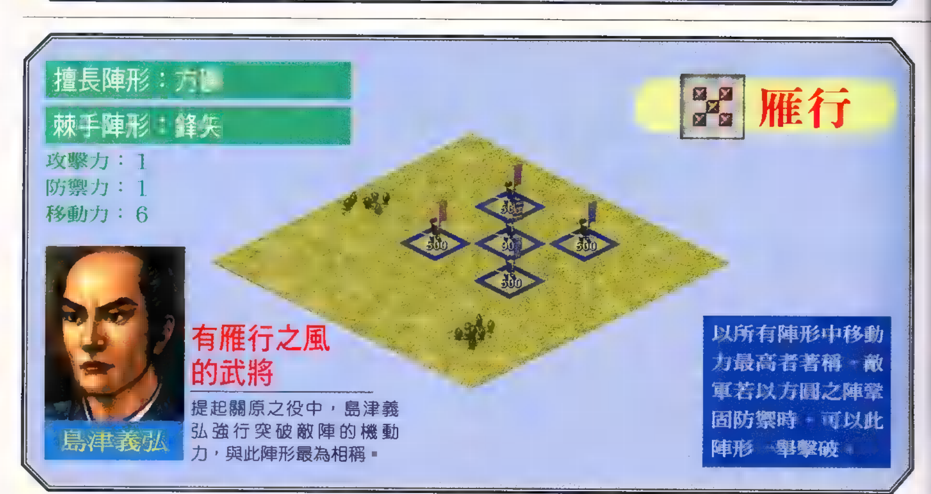
擅長陣形：長蛇
棘手陣形：偃月
攻擊力：2
防禦力：3
移動力：4

武田信玄

有魚鱗之風的武將

武田信玄於三方原戰役之際，一舉大破德川軍的突破用陣形。

攻擊力、防禦力、移動力整體均十分協調的陣形，棘手的陣形也較少，因此易於施展。



雁行

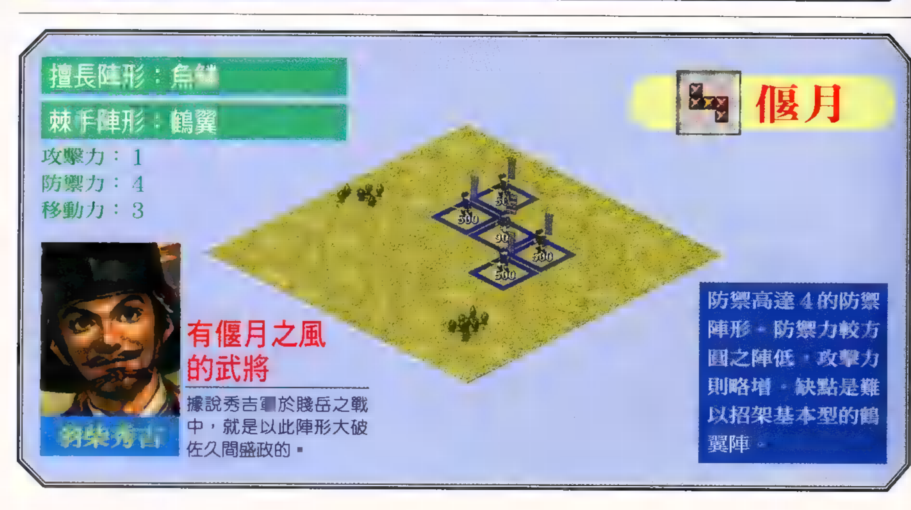
擅長陣形：方圓
棘手陣形：鋒矢
攻擊力：1
防禦力：1
移動力：6

島津義弘

有雁行之風的武將

提起關原之役中，島津義弘強行突破敵陣的機動力，與此陣形最為相稱。

以所有陣形中移動力最高者著稱，敵軍若以方圓之陣鞏固防禦時，可以此陣形一舉擊破。



偃月

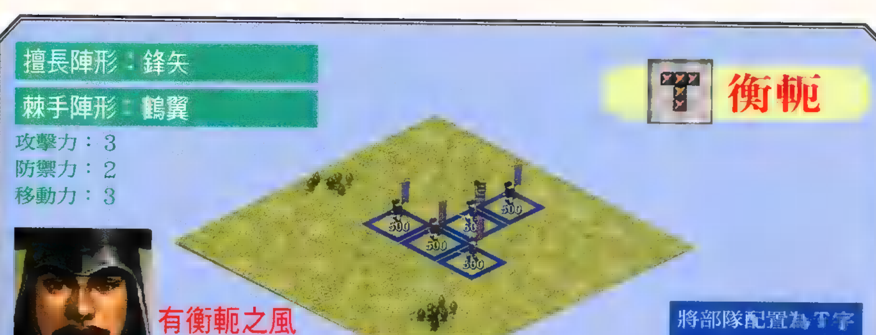
擅長陣形：魚鱗
棘手陣形：鶴翼
攻擊力：1
防禦力：4
移動力：3

羽柴秀吉

有偃月之風的武將

據說秀吉軍於賤岳之戰中，就是以此陣形大破佐久間盛政的。

防禦高達4的防禦陣形，防禦力較方圓之陣低，攻擊力則略增，缺點是難以招架基本型的鶴翼陣。



衡軛

擅長陣形：鋒矢

棘手陣形：鶴翼

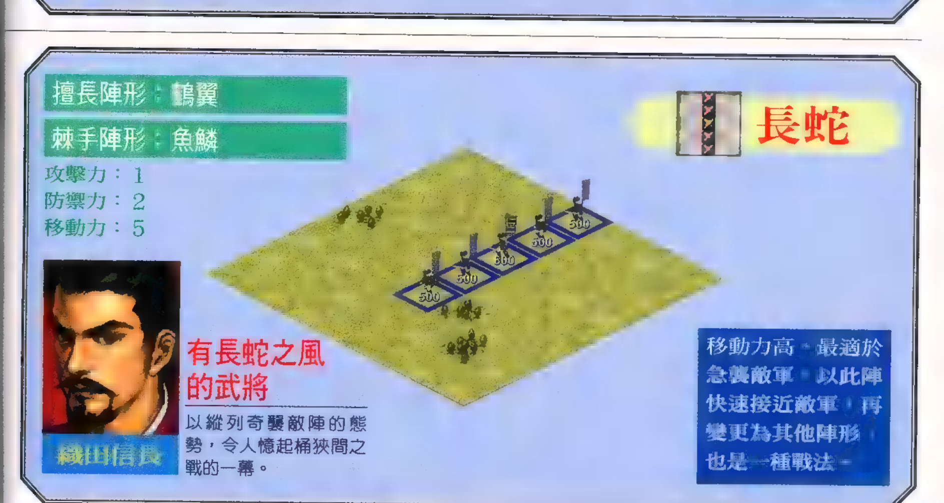
攻擊力：3
防禦力：2
移動力：3

有衡軛之風的武將

德川家康

這是關原之役中，東軍佈下的陣勢。也是中軍深藏且攻守俱佳的陣形。

將部隊配置為T字型，是攻守均宜的類型，和魚鱗陣同樣屬於全方位的陣形。



長蛇

擅長陣形：鶴翼

棘手陣形：魚鱗

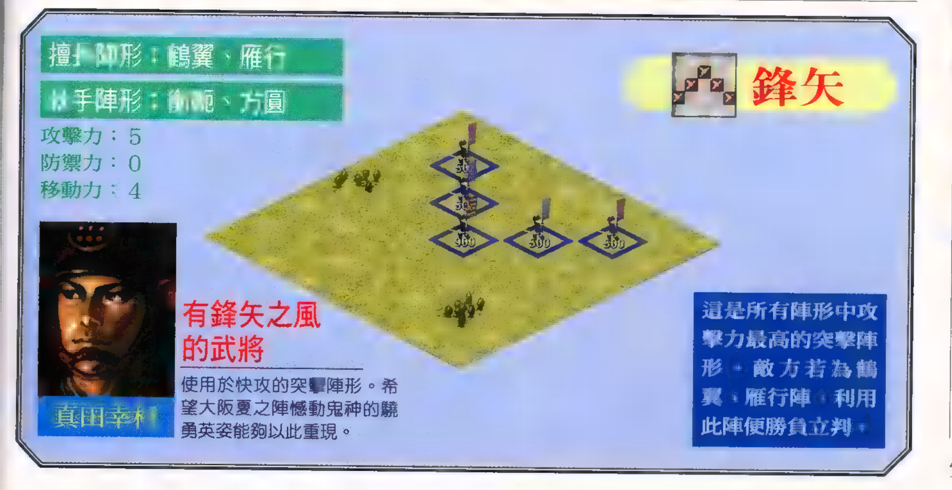
攻擊力：1
防禦力：2
移動力：5

有長蛇之風的武將

織田信長

以縱列奇襲敵陣的態勢，令人憶起桶狹間之戰的一幕。

移動力高，最適於急襲敵軍。以此陣快速接近敵軍，再變更為其他陣形，也是一種戰法。



鋒矢

擅長陣形：鶴翼、雁行

棘手陣形：衡軛、方圓

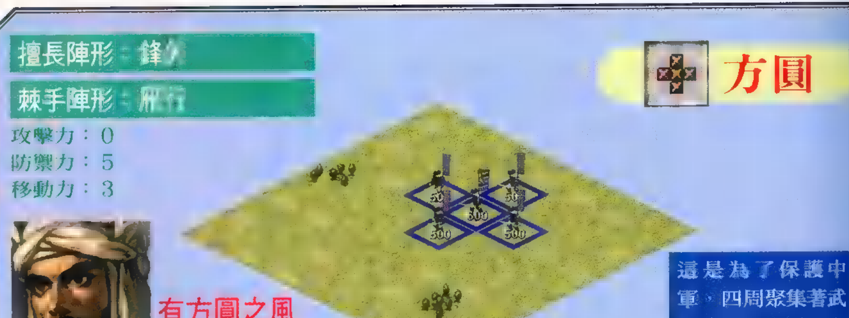
攻擊力：5
防禦力：0
移動力：4

有鋒矢之風的武將

真田幸村

使用於快攻的突擊陣形。希望大阪夏之陣憾動鬼神的驍勇英姿能夠以此重現。

這是所有陣形中攻擊力最高的突擊陣形。敵方若為鶴翼、雁行陣，利用此陣便勝負立判。



擅長陣形：鋒矢
棘手陣形：雁行
攻擊力：0
防禦力：5
移動力：3



有方圓之風的武將

川中島戰役中，上杉謙信施展的車懸陣，便是以此為原型。請各位務必記得。

這是為了保護中軍，四周聚集著武將的陣形，防禦力非常高，棘手的陣形也僅有一個，最適合以靜制動。

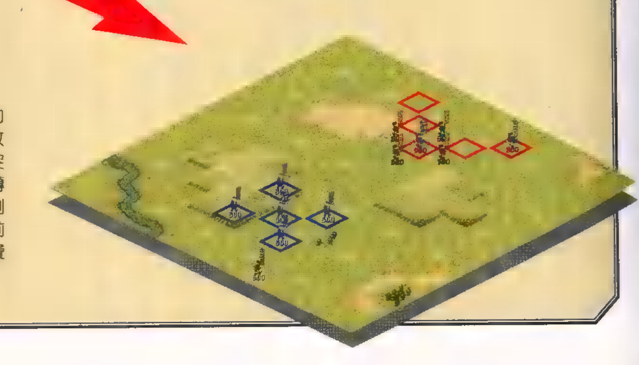
熟諳換陣之技

掌握了陣形的特徵之後，接著就該學習如何變化活用。

當敵軍佈下不利於我軍的陣形時，必須因應對方隨時換陣。然而對手也會臨機應變，你來我往的可能性便很高，因此必須懂得折衷。

「換陣」雖然不會浪費一回合的時間，但陣形一旦更改，佈陣範圍的方格位置就會隨著改變，因此必須重新移動原先陣形內的武將，以致浪費一回合的時間。不過軍團中若有其他未組陣的部隊，可使其預先待命於換陣後的位置，換陣之後便可立即行動。





●當陣形遭到來自不同方位的攻擊時，其防禦力也會隨著改變。因此最好避免遭到對方突襲背後。至於陣形的方向轉換，也是以「換陣」執行。例如「雁行」與「方圓」均為前後左右對稱的陣形，不須浪費回合數，即可轉換方向。



海戰的心得

海戰的技巧

在某些情況下，由此國家是完全沒有機會接觸海戰的，然而若能利用鐵船與陣形，便可給予敵方毀滅性的打擊。



身分為重要關鍵

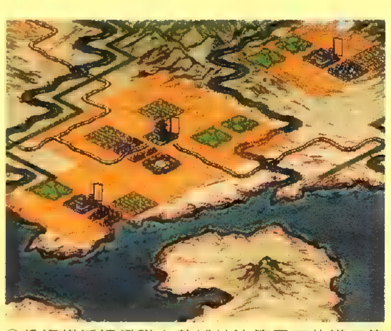
海戰的規則基本上與野戰相同，包括陣形在內，幾乎完全承襲野戰的戰法，因此玩者可以參考那部份的說明。相異點自然還是在於身分與適性，這些直接表現部隊基本兵力強弱的部份。尤其武將身分在部將以上或以下所形成的差距，亦使戰艦內容差異變大。況且戰場盡是一片汪洋，地形效果完全相同，屆時利用兵種與地形的竅門也不再管用。

不過出人意料的是，「火攻」竟然也十分有效。儘管四周大海環伺，非常不易著火，但若交由「智謀」高超，擁有「火箭」特技的武將，焉有不成之理。

正因為如此，海戰最重要的是，尋求較野戰更為優秀的人材。其實進行海戰之際，以弓箭與洋槍為首的所有攻擊力大小（大砲是固定的），比之「戰鬥」更受到「水軍」適性大幅的影響。因此即使武將「戰鬥」略遜一籌，還是應該讓「水軍」適性優異的人材參加海戰。

進行海戰與否的抉擇

如先前所述，如果未能網羅適合海戰的武將，戰鬥將相對吃力。與其貿然挑起海戰，不如等待敵人上岸，比較切中下懷。而且海戰原本就不是經常發生的



①像這樣派遣艦隊在敵城統治範圍下的港口靠岸。如果敵軍前來攻[illegible]，就會直接進入海戰。對於我方擁有6艘鐵船的軍容毫不知情……。



②如果擁有如此[illegible]大的鐵船艦隊，戰鬥將非常輕易。只要大砲能夠命中敵艦，便可造成對方混亂。一旦擊中率軍佈陣的主將或副將時，敵軍的陣形便在瞬間瓦解。



③接著便等著俘獲敵將吧。雖然機率相當渺小，還是有機會如圖一般地提昇適性，甚或取得特技。尤其俘獲能力較自己為高的武將時，這種情形更容易發生。



④「火攻」成功了。「智謀」卓越且擁有「火箭」的武將，焉有「火攻」不成之理。

戰事，又何必勉為其難地挑起自己不熟悉的戰鬥？因此有時候於有利地點開戰，也是作戰的重要關鍵。

不過這點也有例外。若玩者扮演擁有許多高度「水軍」適性武將的河野家與毛利家，就應該盡量選擇海上作戰，其中尤以河野家最善於海戰。此時只需讓艦隊停泊於敵城附近的海域，引誘敵軍出海戰鬥即可。不過如果艦隊攻擊位於陸地的敵軍，還是會進入野戰，這點還請留意。

此外艦隊即使只有1艘鐵船，也該積極地主動出擊。尤其讓「水軍」「洋槍」適性優異、且身分高居宿老的武將配備鐵船的話，更是接近無敵狀態。而且鐵船不會像陸地上的大砲一樣毀損，玩者大可安心。一旦大砲擊中敵人，尚可造成混亂。想來信長只率領數艘鐵船、便大破號稱無敵毛利水軍的木津川口戰役，應可於遊戲中重現吧。

明智偵探事務所





由於秀吉和光秀大人兩人決裂，這回為了替『太閤立志傳Ⅲ』的「怪決女篇」廣為宣傳，由阿市小姐、一旁的前田利家大人之妻松夫人，還有我阿禰為主，替各位分憂解勞。

Q 我乃甲斐之虎武田信玄。事實上我家小女阿松似乎對上杉謙信一見鍾情了。她甚至還揚言，如果不把她嫁出去，就要自尋短見，我也不知道該如何是好。不知各位有何高見？



A

阿市 唷、這小女生可真任性。

阿松 謙信大人本來就是那種讓人看了會熱血沸騰的人嘛，這也難怪嘍。想來身為父親的心境也很複雜吧？

阿市 我看這檔婚事大概很難成功。聽說謙信大人和信玄大人是宿敵呢，友好度只有10點而已。

阿禰 是啊。一般說來，如果遭到對方主動攻擊，或是友好度很低的情況下，派出使者都會被拒絕的。而且就算外交關係緩和下來，聯姻成功與否也和威信還有大名之間的投緣度有關。

阿松 看在咱們同名的份上，老姐就把話說在前頭吧。世上的男人多得可以一掃而空，就別再煩惱下去了吧。

Q 余乃今川義元是也。近來似乎體態發福，連馬都騎不上，教人好生懊惱，因此余有意節食。聽說蒟蒻有助消瘦，偏巧駿河此地無法栽培，不知各位可有良策？

A

阿松 你這人也真奇怪，到底減肥想做什麼？

義元 呃、要是連馬都騎不上，妳說咱家怎麼要酷扮帥啊？

阿市 噢噢、原來在意扮相，所以不知道該怎麼辦。可是那又有什麼好處？

義元 我希望將來入京的時候，讓京都的女孩說聲「原來義元大人，這麼有都市帥哥的味道」，這樣就不會被當成鄉巴佬了。

阿松 男人還是要靠內涵的。

阿禰 不管怎麼說，特產是依各國地理



●『太閤立志傳III』的阿市

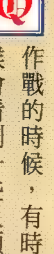


●『太閤立志傳III』的阿松

位置和氣候而定的。蒟蒻好像是上野的特產吧。

義元　唉…那我到時候怎麼入京啊？

阿市　像你這種沒殺力的傢伙，還是讓咱們家兄長快點砍下腦袋得好。





Q　作戰的時候，有時候會看到一些人頭上冒出煙火，大聲叫嚷著一些莫名其妙的鬼話殺過來。那到底是怎麼一回事啊？

A　**阿禰**　小女子可得恭喜你了，那就是所謂的會心一擊。敵軍將會受到平常1.5倍左右的傷害。

阿松　那就是發飆囉。不過話說回來，也要士氣充沛才行。

阿禰　說得對。聽說士氣越高，越容易出現會心一擊。

阿松　如果還可以施展快馬，就趕緊「鼓舞」吧。

阿禰　聽說還有一種很少發生的情況，就是利用洋槍一發擊殺對方，還可以用大砲一發擊沈敵艦噢。

阿松　這也就是一擊必殺嘍。



Q　我是齋藤龍興。我的城經常被奸細侵入，還遭到對方放火。該怎麼做才能防範未然呢？各位留守城內的女人家們，請務必告訴我。



A　**阿松**　這個人腦筋好像不怎麼靈光耶。

阿市　大概兵力也很差吧。這種主子看起來好像不太靠得住。

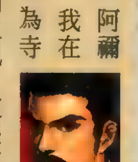
阿禰　其實只要城主的「智謀」夠高，應該可以防範對方的詭計。

阿松　妳跟他說也沒用的。我看放火的，不就是妳們家相公秀吉大人嗎？要真是這樣，這件事就不太好談了。

阿禰　真不好意思。既然這樣，只要城內士兵多一點，讓戒備更加森嚴，也可以防範這種事吧。

阿市 效果怎麼樣就不知道了。就拿這個人的實力來說，我看是不太可能辦到的。

Q 阿市、阿松、阿爾辛苦妳們了，我在此謝過。其實我正為寺院派出僧兵軍團感到生氣。這些垃圾正是統一天下的癌細胞，我真想把寺院全給搗毀算了。



A

阿松 這場不仁之戰終於到來了，長達十年的石山戰爭就這樣展開。這是日本有史以來首次的宗教戰爭噢。

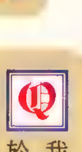
阿市 想不到連神佛都不知敬畏，咱們老哥還真是天不怕地不怕。

阿爾 寺院是民心的寄託。即使加以破壞，也不能改變他們的信仰。

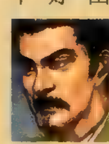
阿松 這麼說來，遊戲裡頭好像沒辦法破壞寺院不是嗎？

阿爾 但是聽說只有比叡山才會因為事件被燒毀。

阿市 那就更可怕了，老哥一定會遭天譴的。



Q 我是真田昌幸。由於人手不足，只好將女兒培養為武將，不過我還是不忍心。如今家裡的狀況已經大致好轉，不知道能不能讓小女找個伴侶？



A

阿市 這種大言不慚的話居然也說得出口！

阿松 就是嘛，男人最隨便了。女人一旦成了武將，就已經拋棄身為女人的幸福了嘛。既然已經讓她拋棄了女人的幸福，現在還能希望她有什麼好歸宿？

阿市 算了、看下一個問題吧。

阿爾 （不知所措）總之就是這樣。對不起，沒辦法。

Q 由於解除盟約，現在阿市又回到家中。由於兩人是自由戀愛，所以教人好生不忍。

A

阿市 什麼！唔唔唔！

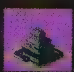
阿爾 阿市小姐，請妳冷靜下來。

阿市 他居然敢把當初的政治聯姻，說成自由戀愛？說什麼傻話嘛！

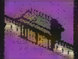
阿爾 公主們的內心烙印了深刻的傷痕後，大多會出家為尼。為了自己的家業，感傷地嫁出了阿市小姐，如今又不得不與對方毀約，主公內心想必有所苦衷，還請體諒為幸。況且這也不能說是主公一人的罪過，畢竟亂世中受到傷害的，並不只是女人家而已。因此我們別無他求，只希望安居樂業的日子，能夠早日降臨這個國家。

本城一覽表

在此將為各位介紹分佈於各國的64座本城。如果有兩個城名並列，就表示受到劇本與事件的影響，而改變了本城與城名。玩者可參考表格內的資料，檢視各劇本的本城。此外大阪城與安土城（劇本３中業已事件發生），只登場於事件發生後。


主城


瞭望臺


城門

黑川城

岩代國

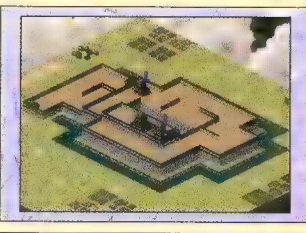
	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本１	黑川城	蘆名家	58	2
劇本２	黑川城	蘆名家	61	3
劇本３	黑川城	蘆名家	64	3



◆最大防禦度120，瞭望臺最多５座。可由上方較高的地面「越牆」而過。成功的話，便可省去攻打２道城門。

石川城 大浦城

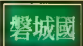
陸奧津輕國

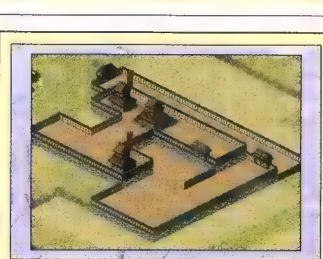


◆最大防禦度120，瞭望臺最多５座。由護城河很難越牆而過，入侵路線事實上只有一條。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本１	石川城	南部家	54	2
劇本２	石川城	南部家	57	2
劇本３	大浦城	津輕家	60	2

小高城


磐城國



◆最大防禦度100，瞭望臺最多４座。雖然只是一座小城，難處在於只有一條路通往主城，且有３道城門阻擋。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本１	小高城	相馬家	53	2
劇本２	小高城	相馬家	56	2
劇本３	小高城	相馬家	59	2





陸奧國



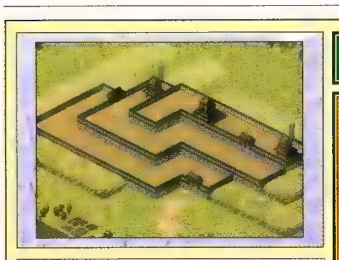
三戶城

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	三戶城	南部家	53	2
劇本2	三戶城	南部家	56	2
劇本3	三戶城	南部家	60	2

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。所有城牆均提高一層，構築「土牆」便可越牆而過。這種方正結構的城池，使得敵軍戰力易於分散。正規做法為分兵兩路作戰。

羽後國

土崎湊城

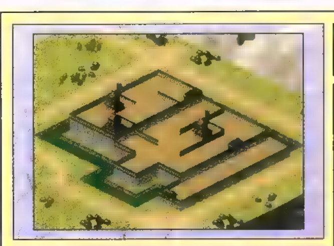


◆最大防禦度140 ，瞭望臺最多4座。主城下緣的方格為高度與城牆相同的地面。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	土崎湊城	安東家	51	2
劇本2	土崎湊城	安東家	54	2
劇本3	土崎湊城	安東家	57	2

羽前國

山形城

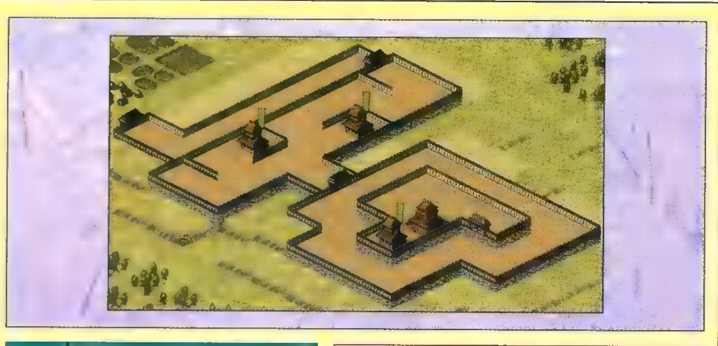


◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多4座。守方應由上方射擊一路進擊而來的敵軍。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	山形城	最上家	54	2
劇本2	山形城	最上家	57	2
劇本3	山形城	最上家	60	2

陸前國

岩出山城



	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	岩出山城	伊達家	64	3
劇本2	岩出山城	伊達家	67	3
劇本3	岩出山城	伊達家	69	3

◆最大防禦度140 ，瞭望臺最多6座。攻城路徑只有一線，可謂固若金湯。不過佔領瞭望臺以降低士氣取勝，也是有效的方法。

陸中國





	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	不來方城	大崎家	47	2
劇本2	不來方城	大崎家	49	2
劇本3	不來方城	大崎家	53	2

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多4座，入侵路線有3條。在這種情形下，最好能夠於接近第二道城門的地方展開攻勢。因為於城內移動之際，有時候會遭到主城附近的敵軍放箭。



上野國

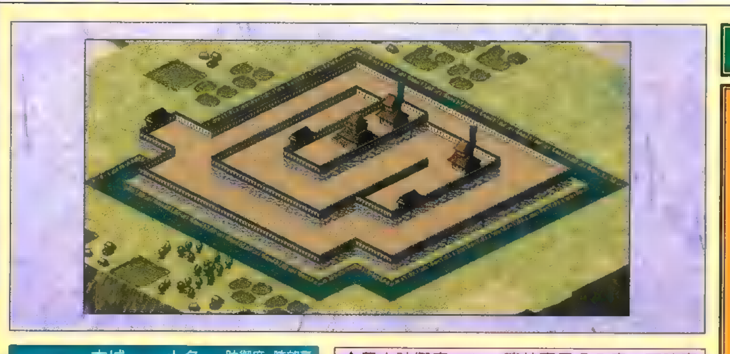


箕輪城

◆最大防禦度140 ，瞭望臺最多6座。寬度較長的箕輪城，可看出左右兩側形狀大為不同。就以通往主城之間必須開啟的城門數而言，由左側攻打時必須穿行4道，相對的由右側攻打時，只需穿越3道。因此攻打大城時，軍團緊鄰上下左右哪個方向，將成為攻城時重要的關鍵。

下野國

宇都宮城



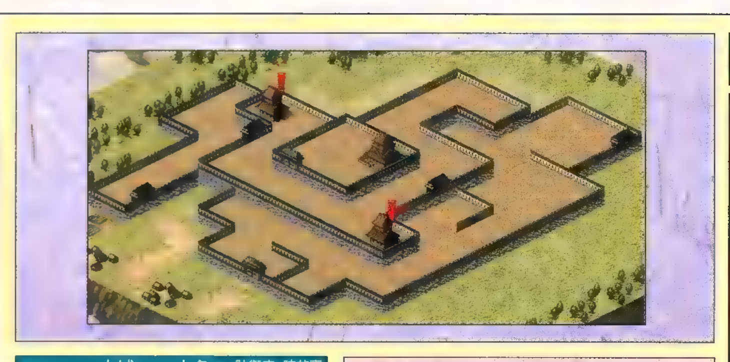
	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	宇都宮城	宇都宮家	57	2
劇本2	宇都宮城	宇都宮家	60	2
劇本3	宇都宮城	宇都宮家	63	3

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。可確實地以箭雨攻擊移動中的敵軍。此時利用「大砲」或「混亂」阻撓敵軍，方為上策。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	箕輪城	長尾家	65	3
劇本 2	箕輪城	上杉家	68	3
劇本 3	箕輪城	上杉家	72	3

北信濃國



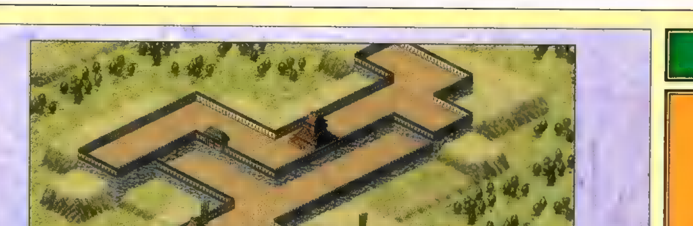


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	海津城	武田家	56	2
劇本 2	海津城	武田家	60	2
劇本 3	海津城	武田家	61	3

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多５座。在這種森林叢生的地形，利用火攻使大火延燒至城內，也是相當有趣的戰法。

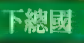
常陸國

水戶城



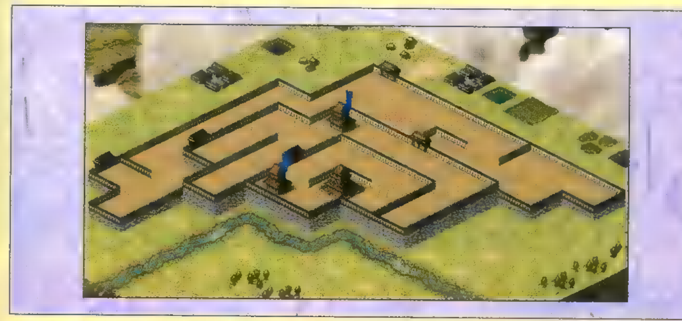
	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	水戶城	佐竹家	59	2
劇本2	水戶城	佐竹家	62	3
劇本3	水戶城	佐竹家	65	3

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。由於四周盡是山丘，無法構築土牆。只能運用正攻法或翻牆而過。



下總國

古河城

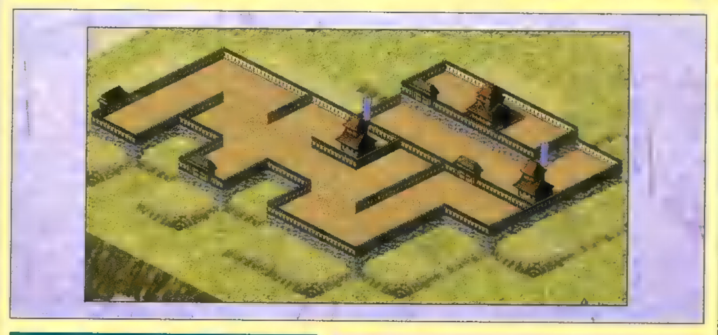


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	古河城	結城家	57	2
劇本2	古河城	結城家	60	2
劇本3	古河城	結城家	63	3

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。由於入侵路線不少，兵分兩路方為上策。如此便可分散敵軍的兵力。

上總安房國

久留里城



	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	久留里城	里見家	58	2
劇本2	久留里城	里見家	61	3
劇本3	久留里城	里見家	63	3

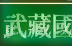
◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。主城的位置較高，因此守方的弓兵射程頗長。最好能夠以大軍壓境的方式快攻。

駿河國

駿府城

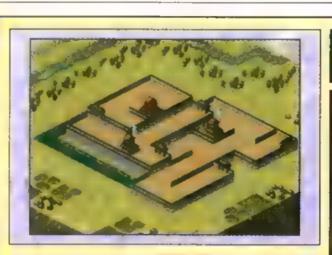
	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	駿府城	今川家	48	2
劇本2	駿府城	今川家	53	2
劇本3	駿府城	今川家	54	2

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多4座。守方若於主城附近配置軍團，便可射擊繞過內護城河的敵軍。因此經常造成士氣下降的瞭望臺無須擴建，只要狙擊敵軍予以擊退，也是一種戰術。



武藏國

河越城

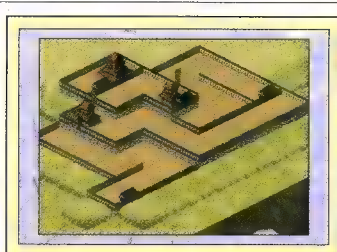


◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。地面與城牆高度的差距只有1層，可構築土牆越牆而過。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	河越城	北條家	60	2
劇本2	河越城	北條家	64	3
劇本3	河越城	北條家	67	3

美濃國

稻葉山城 岐阜城



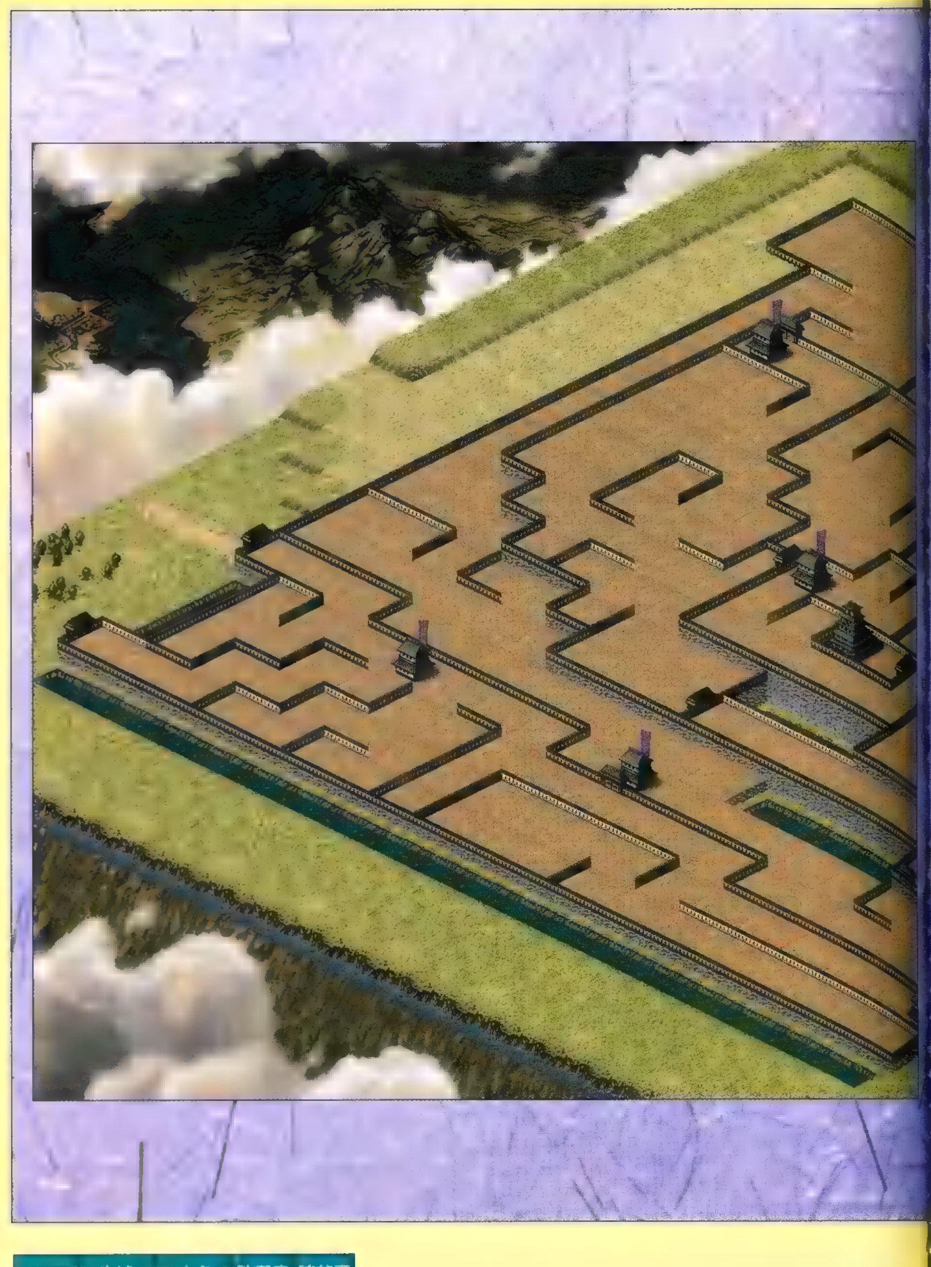
◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。城門頗多，仔細觀察的話，可發現翻牆地點也很多。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	稻葉山城	齋藤家	59	2
劇本2	岐阜城	織田家	64	3
劇本3	岐阜城	織田家	83	4



小田原城

◆最大防禦度160 ，瞭望臺最多7座。通往主城不僅耗時，而且至少得開啟5道門。而且更棘手的是，與主城相鄰的方格只有一個，亦即無法對主城施展「齊攻」戰法。因此佔領分散於城內的瞭望臺，並施展「士氣」指令，使敵軍士氣瓦解的做法較為輕易。



	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	小田原城	北條家	115	5
劇本 2	小田原城	北條家	129	6
劇本 3	小田原城	北條家	133	6



遠江國



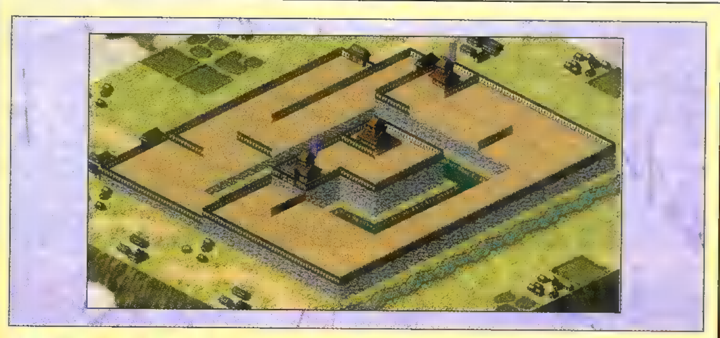


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	曳馬城	今川家	52	2
劇本 2	曳馬城	今川家	55	2
劇本 3	曳馬城	今川家	59	2

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多4座。在主城附近的守軍箭雨攻擊之下，攻方勢將陷於苦戰。若軍團持有「大砲」，可讓彈著點的軍團陷入混亂，屆時再趁機迅速挺進。

尾張國

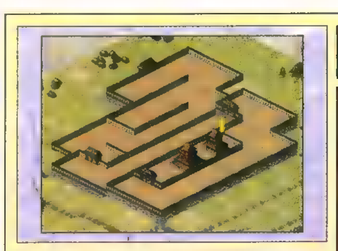
清洲城



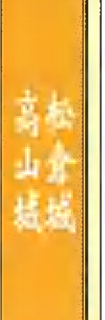
	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	清洲城	織田家	54	2
劇本 2	清洲城	織田家	59	2
劇本 3	清洲城	織田家	78	3

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多4座。城門後方不僅有瞭望臺，來自主城的箭雨也很可怕。因此戰前對其「施計」是很重要的。



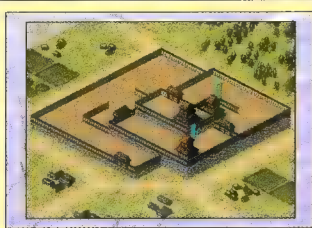






◆最大防禦度100，瞭望臺最多4座。由於平地與城牆沒有高度差，可善加活用「越牆」的利點。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	松倉城	姊小路家	40	1
劇本2	松倉城	姊小路家	43	2
劇本3	高山城	姊小路家	47	2





◆最大防禦度100，瞭望臺最多4座。由於只能乖乖地一路直達主城，受到弓箭傷害是必然的。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	大河內城	北田家	55	2
劇本2	大河內城	北田家	57	2
劇本3	松島城	織田家	78	3





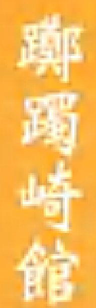


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	岡崎城	今川家	58	2
劇本2	岡崎城	德川家	61	3
劇本3	岡崎城	德川家	65	3

◆最大防禦度120，瞭望臺最多5座。衝破第一道城門後，路線分為兩條。此時為了避免部隊堵塞於城門前，也為了分散敵軍兵力，因此正規做法為兵分兩路。



甲斐國



躑躅崎館



	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	躑躅崎館	武田家	49	2
劇本 2	躑躅崎館	武田家	54	2
劇本 3	躑躅崎館	武田家	54	2

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多４座。屬於具有多重入侵路徑的的地形。因此必須分散部隊，盡量佔領瞭望臺。這是因為士氣攸關雙方的攻擊力與防禦力，效果十分顯著。

南信濃國

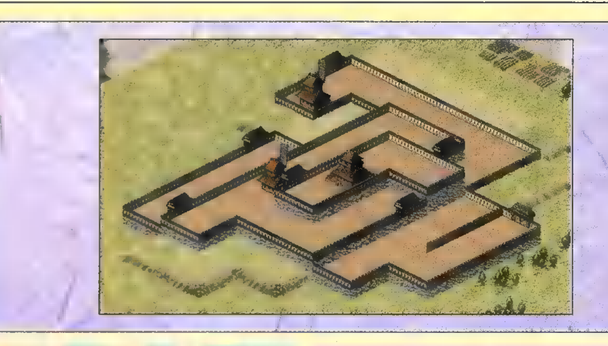
深志城

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	深志城	武田家	48	2
劇本 2	深志城	武田家	53	2
劇本 3	深志城	織田家	73	3

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多４座。「越牆」與「火攻」的效果均低，只有採取正攻法一途。

北越後國

新發田城



	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	新發田城	長尾家	56	2
劇本2	新發田城	上杉家	60	2
劇本3	新發田城	上杉家	63	3

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。與城門緊鄰之後，敵軍就會逕往該處集中。因此讓部隊輪流攻打城門方為上策。

南越後國

春日山城

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	春日山城	長尾家	69	3
劇本2	春日山城	上杉家	73	3
劇本3	春日山城	上杉家	76	3

◆最大防禦度160 ，瞭望臺最多7座。通往主城之際，必須破壞5道城門，並擊倒據守瞭望臺的敵軍，而且必須在無法施展「齊攻」的情形下攻打主城。若利用「內應」使敵將倒戈，雖可由內開啟城門，但時間也可能不夠。



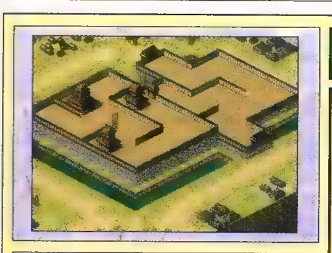




◆最大防禦度160 ，瞭望臺最多7座。城池不僅巨大，而且城門眾多。不過位於主城上緣的城牆，與城外並無高度差，因此「越牆」還是有效的。由於整體城牆並無高度差距，忍者大可盡情翻牆越壁。此外守方據守於散佈的瞭望臺與城門，兵力往往過於分散，若有瞭望臺無人據守，屆時便可攻佔。

山城國

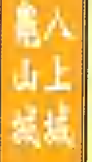
室町皇宮
二條城

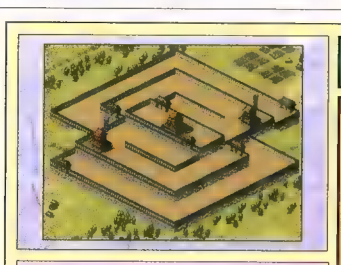


◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多4座。由於城內下轄京都，每月均有固定收入。因此是個務必取得的據點。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	室町皇宮	足利家	49	2
劇本2	二條城	足利家	53	2
劇本3	二條城	織田家	73	3

丹波國





◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。可同時由上下兩側攻擊，使敵軍兵力分散。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	八上城	波多野家	53	2
劇本2	八上城	波多野家	56	2
劇本3	龜山城	織田家	79	3

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	七尾城	田山家	63	3
劇本 2	七尾城	田山家	67	3
劇本 3	七尾城	田山家	89	4

攝津國

石山御坊 石山城



	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	石山御坊	本願寺家	68	3
劇本 2	石山御坊	本願寺家	73	3
劇本 3	石山城	織田家	81	4

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。上下共有2道城門，若由下方進攻，進入敵軍弓箭射程的時間較短。

越中國

富山城

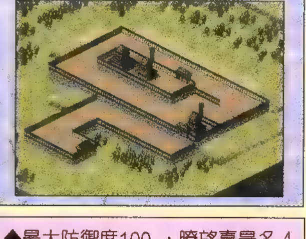


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	富山城	神保家	57	2
劇本 2	富山城	神保家	60	2
劇本 3	富山城	神保家	82	4

◆最大防禦度120　，瞭望臺最多５座。守方應於敵軍移動之際，利用「弓」「大砲」「混亂」削減敵軍戰力。

若狹國

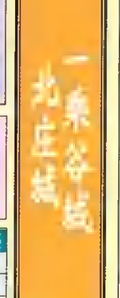
後瀨山城

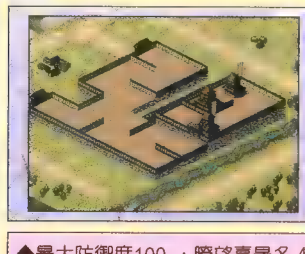


◆最大防禦度100　，瞭望臺最多４座。為了燒毀城門，可構築土牆再施展「火攻」。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	後瀨山城	武田家	42	2
劇本 2	後瀨山城	朝倉家	47	2
劇本 3	後瀨山城	織田家	68	3

越前國



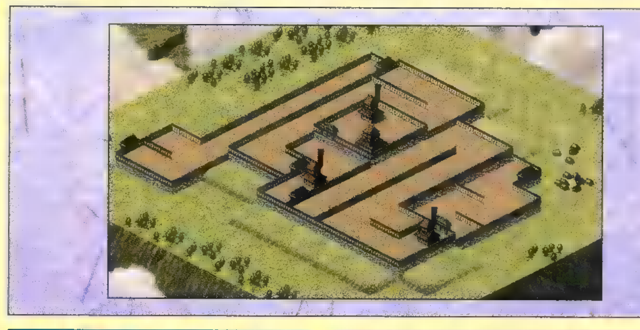


◆最大防禦度100　，瞭望臺最多４座。只要打開兩道城門便可突破，以正攻法入侵吧。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	一乘谷城	朝倉家	54	2
劇本 2	一乘谷城	朝倉家	58	2
劇本 3	北庄城	織田家	78	3

加賀國

御山御坊 尾山城



	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	御山御坊	本願寺家	71	3
劇本 2	御山御坊	本願寺家	75	3
劇本 3	御山御坊	織田家	82	4

◆最大防禦度120　，瞭望臺最多５座。城牆均往上提昇一層，以致無法構築「土牆」，若有忍者倒是可以「越牆」而過。

南近江國





	本城	[illegible]	防禦度	瞭望臺
劇本1	觀音寺城	六角家	68	3
劇本2	觀音寺城	織田家	73	3
劇本3	(改為安土城)	–	–	–

◆最大防禦度160 ，瞭望臺最多7座。通往主城的道路曲折蜿延，光是移動就很耗時。因此利用「越牆」直接殺向主城，也是一種戰術。若軍中有忍者存在，更不在話下。

河內和泉國

高屋城

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	高屋城	三好家	52	2
劇本2	高屋城	三好家	56	2
劇本3	高屋城	織田家	76	3

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多4座。是一處商人常駐的城。由於城防並不堅固，最好能於初期予以攻陷。



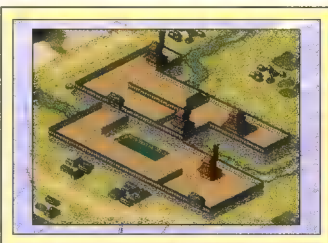
南近江國

安土城

◆最大防禦度160 ，瞭望臺最多７座。請看這壯觀的偉城！不僅城防堅固，而且必須穿越６道城門才能抵達主城。所幸城內高低差並不大，「越牆」相當有效。最好能夠攻佔分散各處的瞭望臺，降低其士氣。附帶一提的，安土城有時候也會於劇本１、２中，經由事件的發生登場。



	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	未登場	織田家	–	–
劇本 2	未登場	織田家	–	–
劇本 3	安土城	織田家	160	7

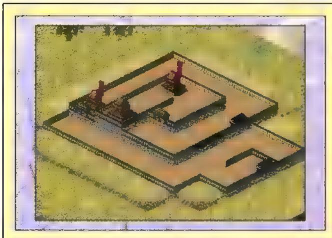


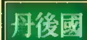


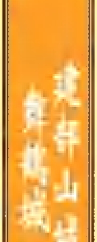
雜賀城

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。主城附近無法施展「越牆」，以一般攻勢進展為佳。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	雜賀城	本願寺家	67	3
劇本2	雜賀城	本願寺家	72	3
劇本3	雜賀城	鈴木家	60	2







◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多4座。是個以正攻法便足以攻陷的城池，因此只需一味力戰即可奏功。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	建部山城	一色家	44	2
劇本2	建部山城	一色家	48	2
劇本3	舞鶴城	織田家	70	3



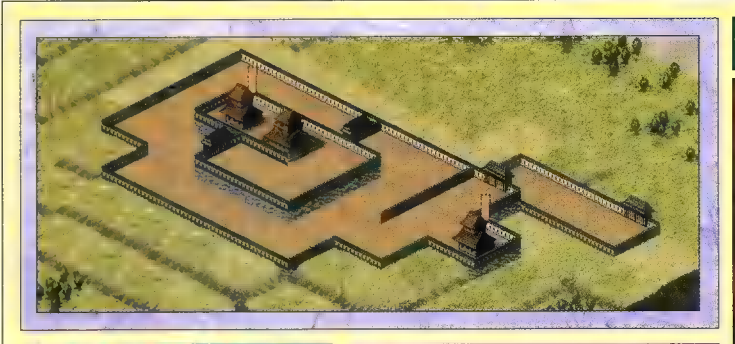
北近江國

小谷城
長濱城

◆最大防禦度140 ，瞭望臺最多6座。如果採取正規戰法，不僅移動距離會拉長，而且必然會在一路到底的路線上，遭到箭雨狙擊。由於上緣的城牆與城外並無高低差，是極佳的「越牆」地點，因此軍中若有忍者，自然不在話下。此時可全部挑選「步兵」適性優異的武將組成軍團，一鼓作氣殺進主城。







因幡伯耆國

鳥取城

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	鳥取城	山名家	51	2
劇本 2	鳥取城	山名家	54	2
劇本 3	鳥取城	織田家	75	3

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多４座。左側的城牆與城外並無高度差，是極佳的「越牆」地點。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	小谷城	淺井家	59	2
劇本 2	小谷城	淺井家	62	3
劇本 3	小谷城	織田家	84	4



攝津國

大阪城

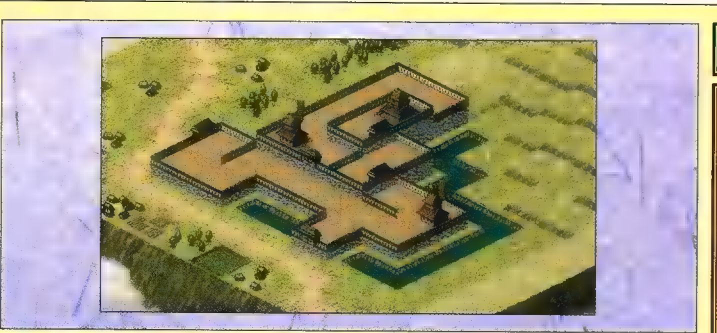
◆最大防禦度160 ，瞭望臺最多7座。攝津國的本城原本是御山御坊（劇本3改為石山城），但在某個事件發生之後，石山御坊隨即改建為大阪城。入侵路線狹窄、護城河壯觀的這座城，在日本國內也是屈指的名城。因此攻城之前，最好預先執行「施計」或「內應」，以便削減敵軍戰力。



	本城	大[illegible]	防禦度	瞭望[illegible]
劇本1	未登場	豐臣家	—	—
劇本2	未登場	豐臣家	—	—
劇本3	未登場	[illegible]臣家	—	—

大和國





	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	多聞山城	筒井家	52	2
劇本2	多聞山城	織田家	58	2
劇本3	郡山城	織田家	77	3

◆最大防禦度100　，瞭望臺最多4座。那些位置尾大不掉的瞭望臺，就全部笑納了吧。如此一來便可提昇戰力。



此隅城 有子城

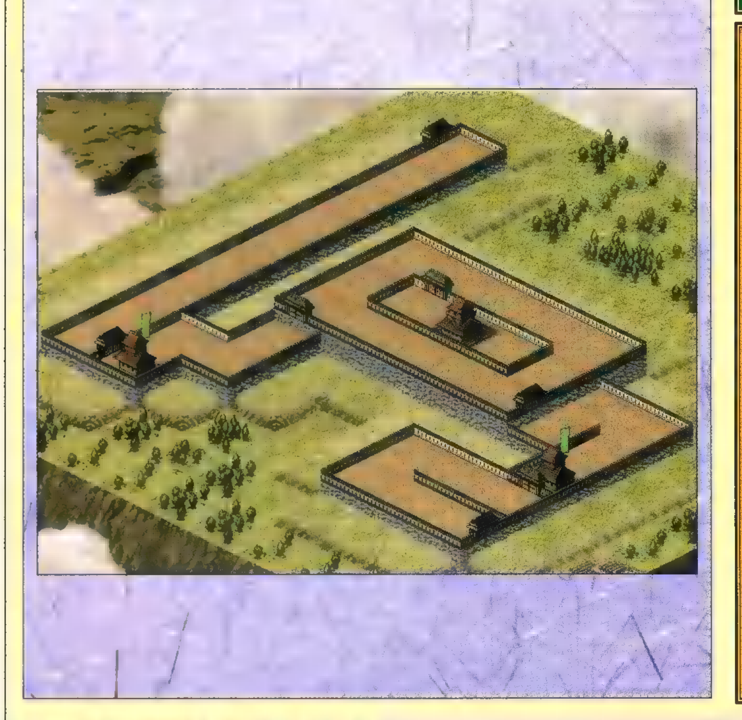


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	此隅城	山名家	48	2
劇本2	此隅城	山名家	52	2
劇本3	有子城	織田家	73	3

◆最大防禦度120　，瞭望臺最多5座。主城的四周有一處城牆與外部高低差只有一層的地方。若有「步兵」適性優秀的武將，由此「越牆」最為上策。甚至可以一舉殺入主城與主將對峙噢。

石見國





	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	福光城	尼子家	49	2
劇本2	福光城	毛利家	54	2
劇本3	福光城	毛利家	61	3

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。此城上下兩側均有入侵路線，但路線完全分離。此時可利用不堪作戰的部隊緩步攻打一側，以此為誘餌，再由反方向主攻即可。

出雲國

月山富田城

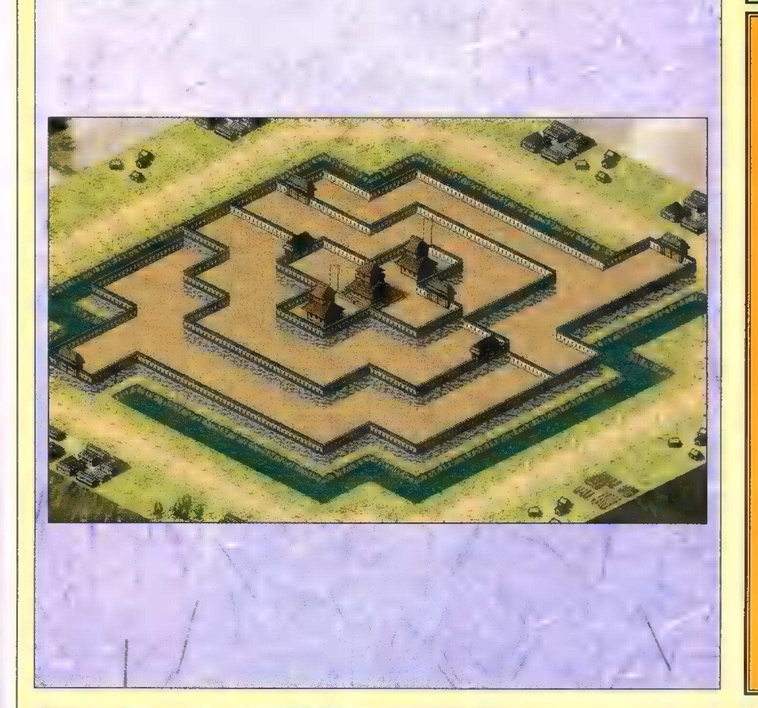
	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	月山富田城	尼子家	60	2
劇本2	月山富田城	毛利家	65	3
劇本3	月山富田城	毛利家	71	3

◆最大防禦度140 ，瞭望臺最多6座。若對部隊的「步兵」適性尚有自信，可先構築土牆再翻牆而過，一舉攻擊敵城。



播磨國



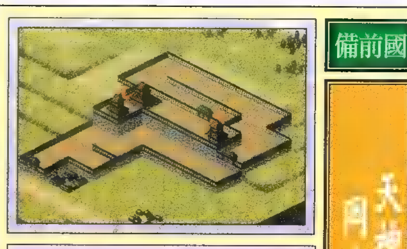


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	姬路城	赤松家	57	2
劇本2	姬路城	赤松家	59	2
劇本3	姬路城	織田家	82	4

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多5座。城牆高聳、而且瞭望臺配置點也獨特美觀。然而城防卻相當堅固，一旦守軍據守於主城四周，便相形棘手。此時也只有以精銳部隊一拼了。

備前國

天神山城
岡山城

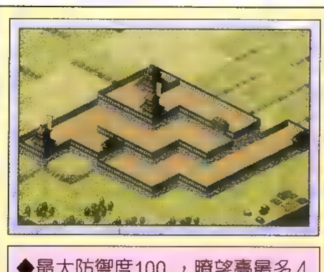


◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多4座。還是以「越牆」較為有效。守方則應注意武將的配置。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	天神山城	浦上家	50	2
劇本2	天神山城	浦上家	54	2
劇本3	岡山城	宇喜多家	58	2





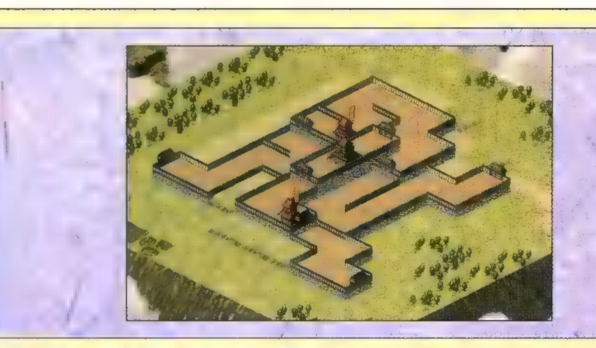


◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多4座。由於無法構築土牆，利用正攻法即可。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	津山城	赤松家	46	2
劇本2	津山城	浦上家	50	2
劇本3	津山城	宇喜多家	54	2

周防長門國

高嶺城

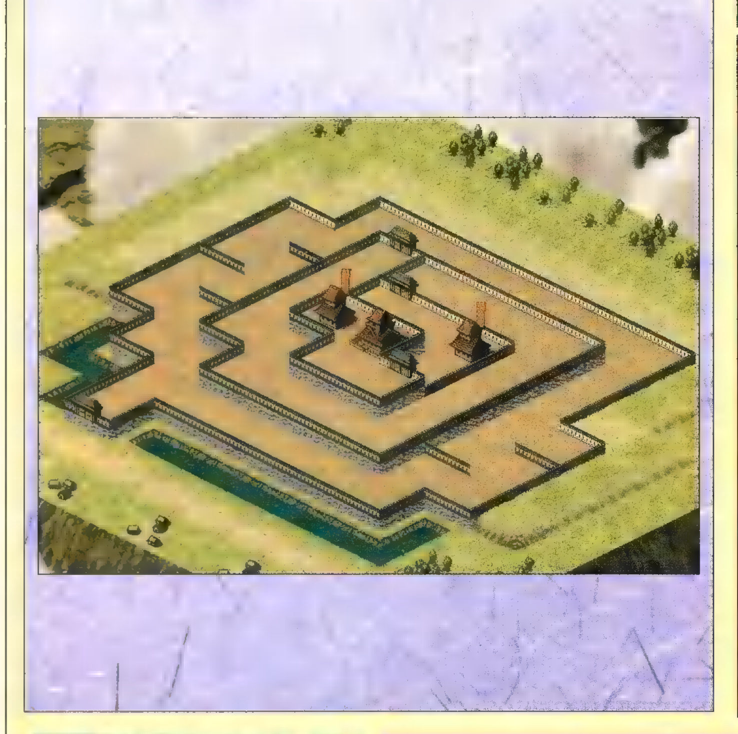


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	高嶺城	毛利家	54	2
劇本2	高嶺城	毛利家	59	2
劇本3	高嶺城	毛利家	65	3

◆最大防禦度100，瞭望臺最多4座。最好由三方向採取攻勢，分散敵軍的兵力。如果敵軍兵力少，單點突破即可。

安芸國

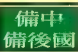
吉田郡山城

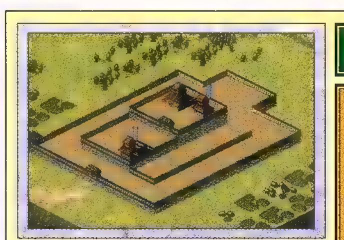


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	吉田郡山城	毛利家	55	2
劇本2	吉田郡山城	毛利家	60	2
劇本3	吉田郡山城	毛利家	66	3

◆最大防禦度120，瞭望臺最多5座。由於城門僅有一處，進入攻城戰地圖之前的階段，必須留意與該城相鄰的軍團位置。如果打算利用「越牆」戰術，就該緊鄰上方再攻城。

鶴首城

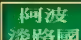


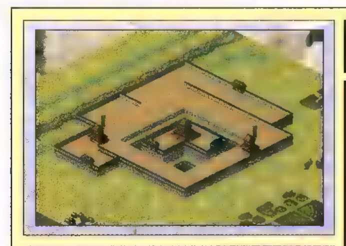


◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多５座。面對單一入侵路線上的守軍弓兵，必須以「混亂」與其對抗。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本１	鶴首城	三村家	58	2
劇本２	鶴首城	三村家	61	3
劇本３	鶴首城	毛利家	69	3

勝瑞城



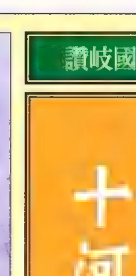


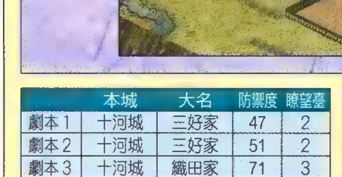
◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多５座。攻城一點也不耗時，是攻略較為輕鬆的城池。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本１	勝瑞城	三好家	55	2
劇本２	勝瑞城	三好家	59	2
劇本３	勝瑞城	長宗我部家	63	3

十河城

讚岐國



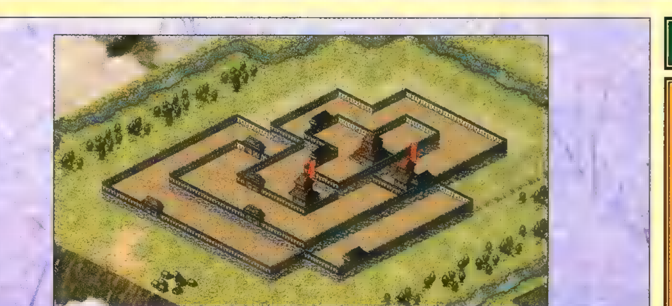


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本１	十河城	三好家	47	2
劇本２	十河城	三好家	51	2
劇本３	十河城	織田家	71	3

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多４座。每到一處城門均會遭到箭雨攻擊，因此或許以「越牆」較具有效率。

湯築城

伊予國



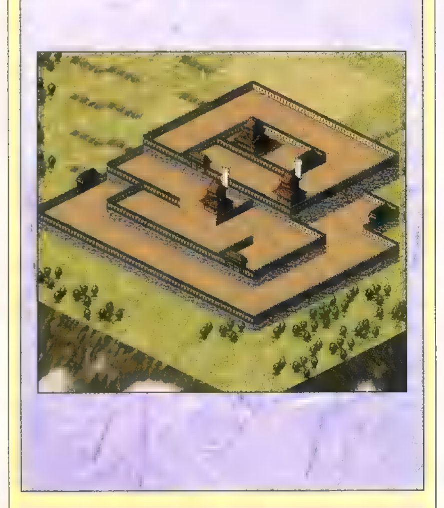
	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本１	湯築城	河野家	56	2
劇本２	湯築城	河野家	59	2
劇本３	湯築城	河野家	62	3

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多５座。一開始由何處開始攻城，通往主城之間的城門數也會隨著不同，這點還請注意。

立花山城

筑前筑後國

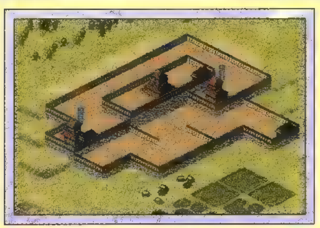
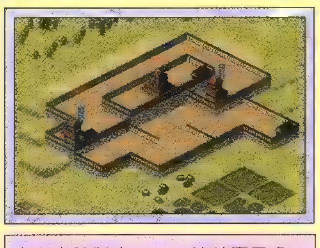
	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	立花山城	大友家	60	2
劇本 2	立花山城	大友家	64	3
劇本 3	立花山城	秋月家	62	3



◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多５座。城池上方與城外的高度差只有一層。如果不易找出越牆地點，可以旋轉地圖檢視。

岡豐城

土佐國

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多４座。通往主城的單線路徑很長。最好能夠利用「越牆」。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	岡豐城	長宗我部家	50	2
劇本 2	岡豐城	長宗我部家	53	2
劇本 3	岡豐城	長宗我部家	58	2

城井谷城

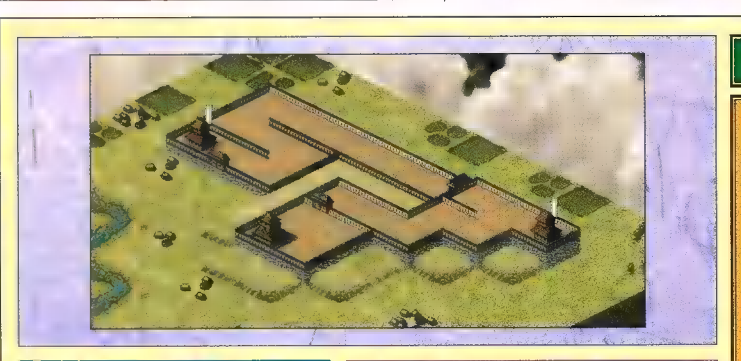
豐前國

◆最大防禦度120 ，瞭望臺最多５座。此處也是一路到底。軍中若有忍者，最好施展「越牆」！

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	城井谷城	大友家	54	2
劇本 2	城井谷城	大友家	58	2
劇本 3	城井谷城	大友家	61	3

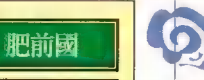
府內城

豐後國



	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	府內城	大友家	53	2
劇本 2	府內城	大友家	57	2
劇本 3	府內城	大友家	59	2

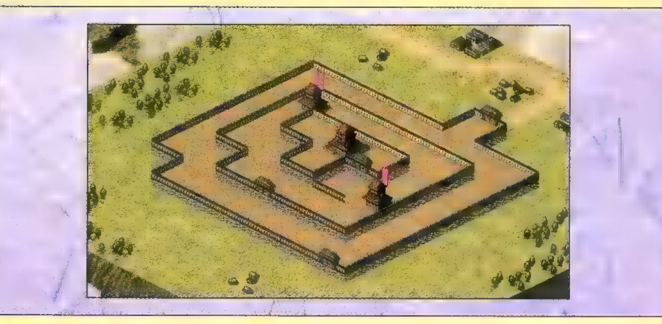
◆最大防禦度100 ，瞭望[illegible]最多４座。主城與外部相連，高度差也較小。既然如此，就讓忍者施展「越牆」吧。





肥前國

佐賀城



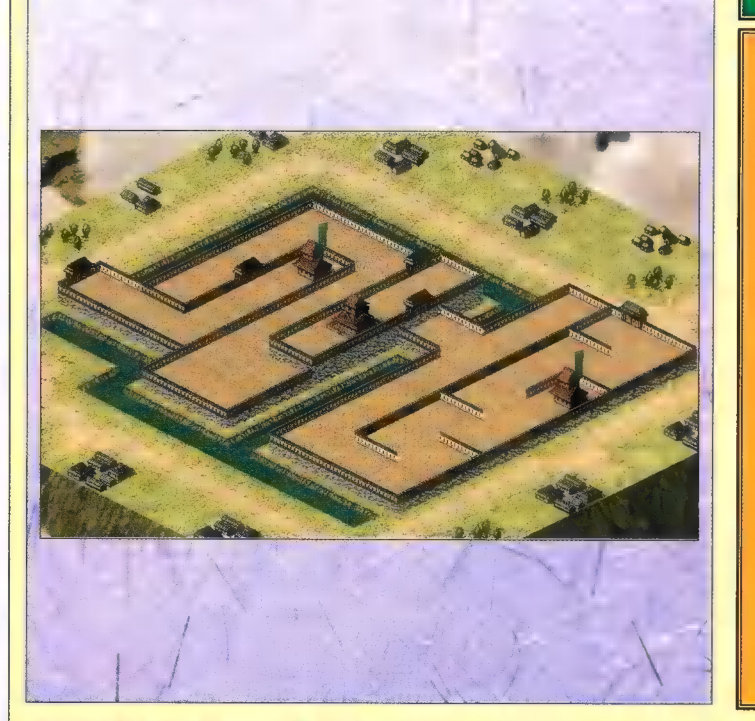
	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	佐賀城	龍造寺家	54	2
劇本 2	佐賀城	龍造寺家	57	2
劇本 3	佐賀城	龍造寺家	60	2

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多 4 座。上下兩側均有城門。讓我軍兵分兩路輪流攻城，已經是常規的做法了。

南肥後國



人吉城



	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本 1	人吉城	相良家	49	2
劇本 2	人吉城	相良家	52	2
劇本 3	人吉城	島津家	60	2

◆最大防禦度100 ，瞭望臺最多 4 座。由右側攻城的話，只需破壞 2 道城門，即可到達主城。不過為了分散敵軍的兵力，還是得由另一側攻擊。總之只是誘餌，倒也無關緊要。

佐土原城

日向國

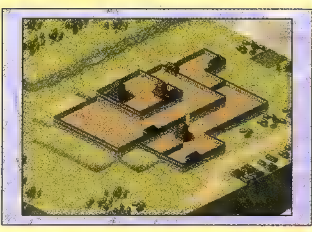
	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	佐土原城	伊東家	46	2
劇本2	佐土原城	伊東家	49	2
劇本3	佐土原城	島津家	57	2

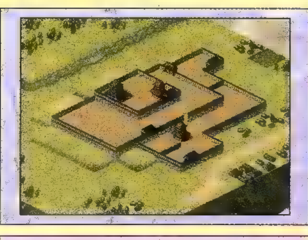


◆最大防禦度100，瞭望臺最多4座。外觀奇特偉立，構造卻相當正統，因此以正規作戰對付即可。

內城

薩摩國



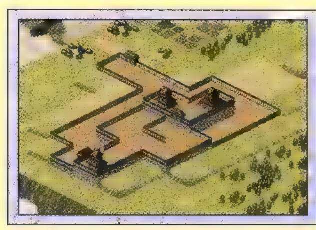


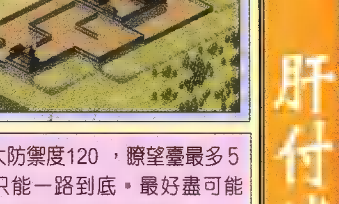
◆最大防禦度100，瞭望臺最多4座。可以採用正規戰法，亦可利用忍者「越牆」直達主城。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	內城	島津家	53	2
劇本2	內城	島津家	56	2
劇本3	內城	島津家	62	3

肝付城

大隅國





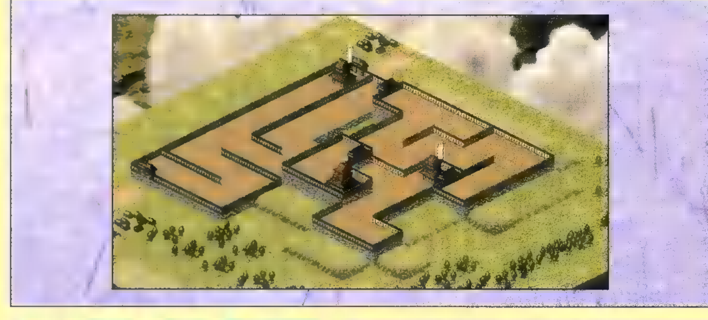
◆最大防禦度120，瞭望臺最多5座。只能一路到底。最好盡可能「混亂」敵軍，再強行通過。

	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	肝付城	肝付家	54	2
劇本2	肝付城	肝付家	57	2
劇本3	肝付城	島津家	64	3

北肥後國



隈本城

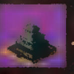


	本城	大名	防禦度	瞭望臺
劇本1	隈本城	大友家	57	2
劇本2	隈本城	大友家	61	3
劇本3	隈本城	龍造寺家	63	3

◆最大防禦度120，瞭望臺最多5座。可對該城施以火攻，降低其防禦度，再於同月派遣其他部隊攻城即可。

支城一覽表

依位置與地形的不同，支城共可分為10種類，在此將完全公開這些類型。劇本一開始時的城防禦度與瞭望臺數，係依各支城而異的，請參考『天之卷』城池資料一覽表。此外於遊戲中建造支城時，有時候在機率很小的情況下，會出現下列10種以外的地圖。

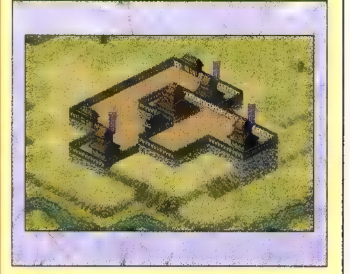

主城


瞭望臺


城門

丘陵 2

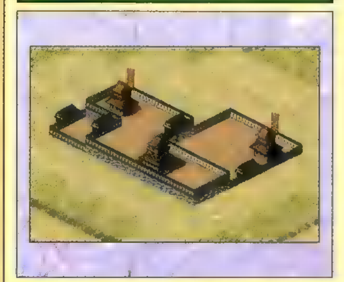
大野城



◆最大防禦度80，瞭望臺最多３座。面對這種規模的支城，與其「越牆」不如直接破壞城門，反倒比較容易突破。

丘陵 1

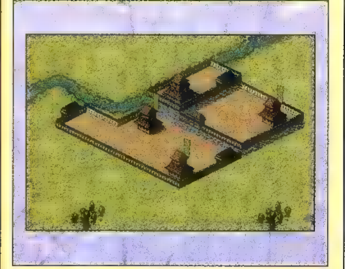
小倉山城



◆最大防禦度80，瞭望臺最多３座。既然城牆沒有高度差，大可考慮翻牆而過。不過城門只有一處，倒也可以採取一般戰術攻擊。

平地城 2

益田城
古處山城
江户城
佐和山城
手取城
小山城
大聖寺城
母牟禮城
都城城
櫪尾城
忍城
白石城
本山城
八上城



◆最大防禦度80，瞭望臺最多３座。「越牆」時受「步兵」適性影響，攻門則受「戰鬥」與「建設」特技影響。

平地城 1

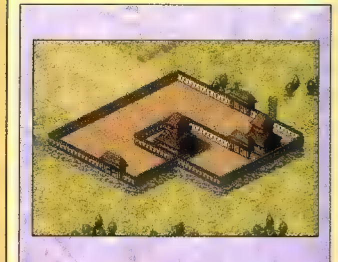
安芸城
岩村城
穴水城
根來城
神西城
中津城
長篠城
鳥羽城
那古野城
新城城



◆最大防禦度80，瞭望臺最多３座。如果軍中有許多具備「火箭」特技的武將，對此城施以火攻也是一種樂趣。

平地城 3

岡山城
岡本城
館林城
龜山城
犬山城
高槻城
阪戶城
三春城
小諸城
新庄沼田城
神邊城
飯山城



◆最大防禦度80，瞭望臺最多3座。任何戰術均可施展，不過城內若聚集大量士兵，則相對棘手。此時利用「火攻」即可突破。

平地城 4

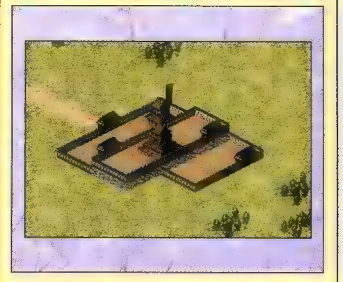
宇佐山城
烏山城
横山城
且山城
吉田城
魚津城
櫻洞城
種子島城
勝浦城
小倉山城
沼田城
上月城
村上城
大宮城
竹田城
豬苗代城
天霧城
白地城
平戶城
楨島城
柳河城
福智山城
阪本城



◆最大防禦度80，瞭望臺最多3座。只需突破一處城門，即可殺抵主城，是諸城中最薄弱的。因此守方只能以人海戰術防禦一途。

平地城 5

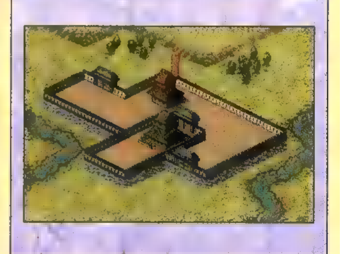
岡城
玉繩城
高取山城
高島城
三木城
上野城
水口城
大館城
長島城
內牧城
二本松城
尾浦城
福山城
木曾福島城
飫肥城



◆最大防禦度80，瞭望臺最多3座。應由兩側展開攻勢，否則攻門部隊全體將會遭到弓兵部隊蠶食鯨吞。

平地城 6

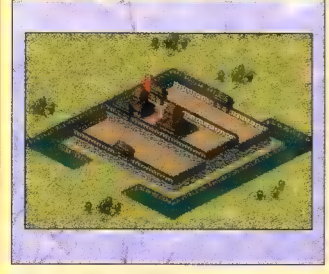
宇土城
九戶城
古[illegible]城
高天神城
今濱城
指月城
寺池城
勝龍寺城
新高山城
須賀川城
垂水城
水澤城
水俣城
瀨戶山城
袋田城
大垣城
大館城
大野城
土浦城
日野江城
門司城
浪岡城
常山城



◆最大防禦度80，瞭望臺最多3座。攻擊這種規模的支城時，部隊數應在10支以下。否則一旦變成大規模戰事，將十分耗時。

平地城 7

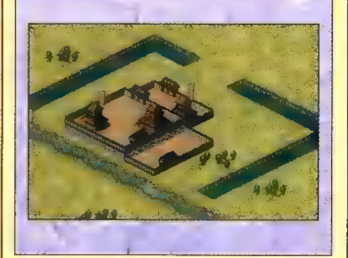
羽衣石城
横手城
下田城
岩殿山城
弓木城
壬生城
大村城
津和野城
二俣城
來島城
宮津城



◆最大防禦度80，瞭望臺最多3座。由左右兩側進攻，是為常例。守軍則最好能於每一回合消滅1支攻門部隊，使其全軍覆滅。

平地城 8

伊丹城
宇和島城
岸和田城
牛岐城
興國寺城
金崎城
佐倉城
出水城
中村城
八戶城
鉢形城
与板城
敦賀城
天神山城



◆最大防禦度80，瞭望臺最多3座。基本上應由兩側展開攻擊。忍者或「步兵」適性優異的武將，其「越牆」的成功機率也很高。



攻城戰的心得

攻城的技巧

發生機率最高，也是最重要的戰事，便是攻打敵城的攻城戰。能夠稱善於攻城戰者，方能稱霸天下。在此將為各位解說其基本技巧。



混亂防城的守備部隊

儘管先前不勝其煩地一說再談，在此還是要指出攻城戰最棘手的，就是由遠處射擊而來的敵軍。不過其實只要針對部隊移動後、便無法施展遠距攻擊的弱點，便足以因應。

首先提到城外有兩處城門的情況，可讓我軍兵分兩路，試圖由多數城門的一側突破，其重點就在於其中一支小隊並不緊鄰城門。這是由於一旦我軍部隊緊鄰城門之後，敵軍為了優先攻擊該處敵軍，便形成逕往城門移動的習性。當敵軍聚集在一側城門之際，我軍隨即應該撤離該處，由另一側城門的部隊緊鄰破壞。如此一來，將導致敵軍部隊疲於奔命。儘管城池規模較小時，此法較難以施展，不過對通道較長的中國模以上城池，是非常具有效果的。

夾擊敵軍予以殲滅

即使我方採取上述的戰術殺入城內，敵軍大多會一路逃回城內，並於城門前反覆採取先前的行動。防衛部隊自然可以任意進出城門，不過若能預先擋在門前，將使得該部隊進退失據無路可走。

這個方法很簡單，只要利用「越牆」來到比敵軍所在處更內部的地方，如守



●請注意敵軍的動向。稍早之前還對左下方的主將射箭的敵軍，如今正往右側移動。如果城門有兩道，輪番攻門便是其竅門所在，另一方只需擔任誘餌即可。



●利用先前的戰術玩弄敵軍，接著再派2支忍者部隊翻牆而過。敵軍雖有3支部隊滯留於外，但我方業已搶先一步進入城門內側，以致敵軍主將陷於孤立狀態。因此即便敵我兵力相當，亦大有可為。

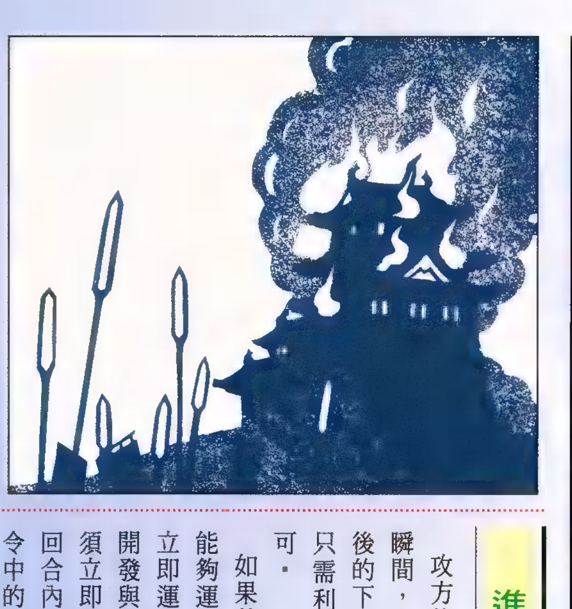
●全軍齊聚門前，似乎無事可做，其實此時亦可構築柵欄，以提昇部隊的防禦力。如果部隊「智謀」優異，則應施以「混亂」；若有忍者部隊，自當進行「越牆」，至於無一足取的武將，以這個指令最適合。

門人般佔據城門內側即可。一旦入侵成功，位於城門外的守軍為了消滅該入侵部隊，便會往城門內部移動。如此一來、便可由門外與門內展開夾擊。而且入侵部隊尚可對下個城門展開破壞行動，正可謂一石二鳥之計。這是因為敵軍回防時，可以當場牽制其行動，且尚可等待我軍部隊由其他城門趕來。因此只要此計得逞，將可殲滅敵軍泰半，使得接下來的攻城行動更為順暢。

基本上在能夠施展「越牆」之計的攻城戰中，這個戰術均適用於任何城池。但若城門堅不可破，攻門的救援部隊不及前來夾擊，便只能坐視入侵部隊遭到殲滅。因此必須配合兩者的步調，準確地掌握時機以便共同行動。如果兵力尚有餘裕，雖可大膽嘗試棄子保帥的戰術，不過這種情形以擔任入侵部隊者為擅長「越牆」的忍者居多。既然是珍貴的人材，最好還是別貿然行動的好。

守城的技巧

遊戲中並非一味攻城即可，因為有時候城池也會遭到攻打。若能運用有效的戰術，便可一舉殲滅來犯的敵國大軍。



進入防城戰之前的準備

攻方的軍團於全國地圖上緊鄰城池的瞬間，並非即可發動攻勢，必須由接觸後的下一回合開始才能攻擊。因此守軍只需利用這個空檔，調整防衛態勢即可。

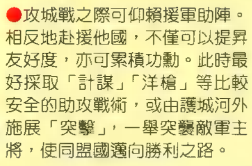
如果其他我方城寨就在附近，並處於能夠運輸士兵與洋槍等等的狀態，亦可立即運輸物資前來。若有多數武將擔任開發與建設部隊，正巧出城在外，也必須立即召集回城。即使物資來不及於一回合內送抵，或許亦可利用「移動」指令中的「召集」或「派遣」調動武將回防。如果雙方兵力相當，部隊數較多的一方大多較為有利。尤其當優秀的武將就在附近時，務必移動至城內待命。

最初配置是為關鍵

防城戰中最重要的，就是避免讓敵軍侵入城內，因此部隊的初期配置便相對重要。敵軍基本上會由最接近的城門開始入侵行動。但由於攻方初期配置的地點，只有在全國地圖緊鄰城池的方向，因此只需於敵軍發起攻擊的方位，重點式配置部隊。此時於城門四周集中兵力，是相當重要的工作。如果弓箭與洋槍無法由主城的位置射擊城門前，那麼

●敵軍前來攻城了。發起攻城戰之際，必須於城池前停留一回合，才能發動攻勢。此時若有武將正在擔任內政開發的工作，必須緊急調回城內。

●讓武將若即若離於城門內，反倒不同於攻城戰，能夠控制敵人的動向。如此便可趁敵軍東奔西走之際，利用弓箭洋槍削減敵軍戰力。至於門前的敵人，只要向門前施以「火攻」或「混亂」，予以牽制即可。


●攻城戰之際可仰賴援軍助陣。相反地赴援他國，不僅可以提昇友好度，亦可累積功勳。此時最好採取「計謀」「洋槍」等比較安全的助攻戰術，或由護城河外施展「突擊」，一舉突襲敵軍主將，使同盟國邁向勝利之路。

也必須考量主將的弓箭洋槍射程加以配置。

如果能夠由城外入侵的城門較多，至少得配置一支部隊於各個城門。否則敵軍就會全軍朝向無人防守的城門，反而使我軍疲於奔命。因此玩者應該回憶攻城戰的技巧，研判敵軍最厭惡何種行動，以便訂定作戰策略。

千萬不可開啟城門

有一點可能是大家都認為理所當然的，那就是只要守方不主動開城，大多能夠取勝。因此可將緊鄰城門進行破壞的敵軍部隊，鎖定為優先攻擊目標。利用洋槍弓箭施以遠距攻擊的方式雖佳，但是城中不見得有擅長的武將駐紮，或囤積足夠數量的洋槍。因此一般說來，穩紮穩打地施以「混亂」，繼而趁對方混亂之際集中攻擊，儘力節省回合數，才是城池防衛戰中獲勝機率最高的戰法。



尾張的大傻瓜攻陷了鳥羽城

初期的攻城戰，大概多由小規模部隊主導，其勝負大幅左右著日後的進展，故需以必勝之機兵臨之！

劇本1◆織田家，鳥羽城攻擊戰

信長征戰首戰全勝！

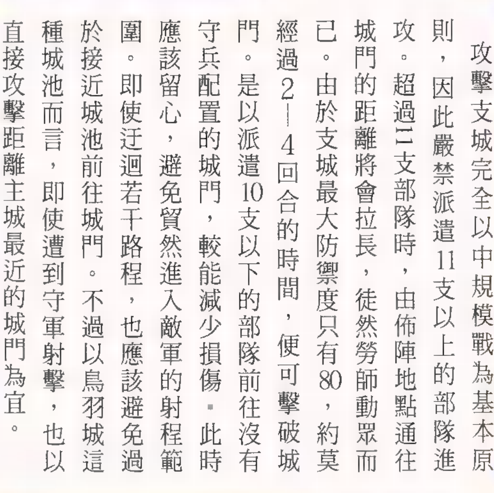
桶狹間會戰大破今川義元的織田信長，終於展開稱霸天下之行。信長最初鎖定的對象，便是伊勢志摩的諸侯北田具教。此刻義元雖已不在人世，今川家卻依然強大，淺井家與齋藤家也不容小覷。如此便只有採取消滅鄰近最弱小的北田家，以擴大領土的策略。信長以下包括了柴田勝家、前田慶次、蜂須賀正勝、瀧川一益等總兵力3200人的軍團，就這樣一路南下伊勢灣。首先進行的是攻陷支城鳥羽城，使大河內城孤立的戰略。鳥羽城的守將是驍勇善戰的九鬼嘉隆，但其他並無知名的將領，守軍也不過千人而已。織田軍佈陣之後，立即攻打距離最近的城門。一般說來以攻打沒有守軍的城門，迂迴侵入城內為鐵則，但是像鳥羽城這種通往主城前之城門數不同的城寨，反倒以最短路徑進軍，較能減少損傷。就在勝家全力攻門之際，包含信長以下的部隊，對城內守軍施以「混亂」之計。籍籍無名的步兵頭完全遭到戲弄，九鬼嘉隆臉色也為之鐵青。儘管派出「快馬」全力消弭混亂，士氣依然持續低落。當第2道城門也輕易擊破的織田軍包圍整個主城後，隨即展開圍攻。即便是驍勇的九鬼嘉隆，也毫無招架之力，為免淪為俘虜而逃之夭夭。結果織田軍僅僅傷亡100人左右，便成功地進佔鳥羽城。



●儘管已有2倍以上的兵力，似乎能夠輕易取勝，不過此地距離清洲城較遠，基於佔領後的防衛考量，還是派遣較多兵力同往為宜。



●「快馬」的使用次數有限。若能持續施以「混亂」之計，屆時將無法利用「大喝」恢復正常，因此絕不會流於徒勞無功。



●像這種類型的支城，即使繞至沒有守軍防衛的城門也毫無意義。因為當第一道城門被突破時，為了保衛第２道城門，守軍會立即移動至城門後方。

以少數精銳部隊攻擊支城！

攻擊支城完全以中規模戰為基本原則，因此嚴禁派遣11支以上的部隊進攻。超過11支部隊時，由佈陣地點通往城門的距離將會拉長，徒然勞師動眾而已。由於支城最大防禦度只有80，約莫經過2－4回合的時間，便可擊破城門。是以派遣10支以下的部隊前往沒有守兵配置的城門，較能減少損傷。此時應該留心，避免貿然進入敵軍的射程範圍。即使迂迴若干路程，也應該避免過於接近城池前往城門。不過以鳥羽城這種城池而言，即使遭到守軍射擊，也以直接攻擊距離主城最近的城門為宜。

利用與敵軍之間的短程距離

攻擊城門之際，其他部隊若閒置當場未免可惜。由於與支城內的敵軍部隊距離較短，應可發現進入計謀範圍內的敵軍。一旦施以「混亂」成功，便可防止對方的迎擊，降低我方損傷。如果敵軍主將位於能夠施計的位置，就該優先對主將施計。如此一來敵軍便無法執行「快馬」中的「大喝」，恢復陷入混亂狀態的部隊。此外位於攻門部隊後方的部隊，若能事先將武裝更改為弓箭，開啟城門的同時，便可率先對城內的敵軍直接開弓射擊。

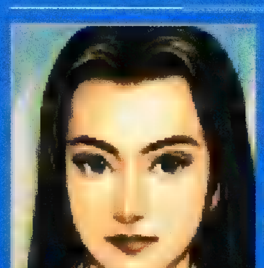


重點

攻擊大名家的支城時，陷入苦戰的情形應該不少。如果戰敗，就表示攻城時機尚早，能夠訴諸戰爭的的軍事力量尚未準備妥當。

然而相較之下，攻擊獨立勢力的支城作戰反倒難上數倍。這是因為獨立勢力的主將，能夠統率相當於大名的千人兵力之故。倘若該名武將的戰鬥力非常高，且為擁有「連發」特技的槍兵部隊，我軍便會遭受相當的損傷。因此攻擊獨立勢力時，應該率領較平常更多的部隊出征為宜。

如果軍事力量並不充裕，便無須逞能強行攻擊。其理由在於獨立勢力不會主動攻打我方城寨，一旦大名威信提昇，大多便會自行前來歸附之故。



各規模作戰報告

中規模篇

伊達公主擒拿風魔大作戰

中規模攻城戰的戰鬥指揮相當複雜。一著錯棋、滿盤皆輸。

劇本2◆伊達家．水戶城攻擊戰

伊達輝宗－揮師發兵關東－

公元1574年4月，奧州的霸主伊達輝宗終於動起入侵關東的念頭。首先鎖定的對象便是北條家的水戶城。輝宗以愛女伊達蘭為主將，任命片倉景綱為軍師，並給予伊達雪、伊達實元、鬼庭良直、鬼庭綱元、白石宗實、後藤信康、留守政景等9位精銳，率領5850的兵力出征。相對的，北條軍的守將為城主岡本禪哲、岡本顯逸、風魔小太郎等3將。雖然禪哲與顯逸二人的戰鬥能力均只有個位數字，誠然不足為懼，但身為忍者的小太郎，戰鬥卻高達95。因此該如何面對這位猛將，成為這場攻城戰取勝的關鍵。由於水戶城的外城門僅有一處，自然必須由最接近城門的位置佈陣。北條軍除了主將以外，也全都配置於城門前守備。既然演變為正面交鋒的戰局，遂命兵力較多且「戰鬥」優異的良直率先攻門。這是因為守軍的攻擊必會集中於攻門部隊，若以兵力較少的部隊攻擊，將會相對耗費時間。如果運氣不佳，甚或於破門前，便陷入不得不撤退的窘境。當外城門被突破後，北條軍必然會繼續逃往下一道城門內，如果讓他們先進入門內繼續抵抗，戰況將更為棘手。因此命令早已換裝為弓兵的宗實遠距射擊顯逸，並由良直兩側一直待命的實元與綱元聯手圍攻。顯逸被打倒後，位於瞭望臺的小太郎隨之陷於孤立。為了阻斷退路，伊達軍繼續窮追猛打小太



●讓城門前的部隊全心攻門，再由後方以弓箭射擊位於瞭望臺的敵軍部隊，這種戰法可說相當有效。總而言之、目標還是擺在主城上。



●戰後被俘的風魔小太郎應我方的錄用歸降。如此一來，伊達家的戰力又更上一層。總之不僅要攻城掠地，也必須儘力俘獲敵將才行。



●戰鬥終於展開。伊達軍兵力雖處於壓倒性優勢，可怕的老伯（小太郎）卻於一旁虎視眈眈。伊達家的未來全都在妳的肩上了。全靠妳囉，阿蘭公主！

郎。小太郎在走投無路之下，成了宗實箭雨下的佳餚。殘留於主城的禪哲雖然企圖施計阻礙伊達軍的行動，對士氣高漲的伊達軍卻完全無效，於是水戶城就這樣遭到攻陷。

上將只需任命中庸者即可

在中規模攻城戰中，我方部隊必須撤退的可能性還是很高。因此為了盡可能不讓主將親自參與戰鬥，這次攻略遂以「戰鬥」能力較低的女武將為主將。不過進入攻城戰前，敵軍主動由城內出兵攻擊我方，演變為野戰的情形也很多，是故不可讓能力過弱的武將擔任主將。

依城池的形狀改變攻城方式

像水戶城這種最外側的城門只有一處的城池，城內守軍當然會全部集中於該處守備。況且我軍同樣也會受到相當的損傷，若未率領較多部隊前來，只怕難以取勝。不過由於城內守軍全都集結於城門，故可採取明修棧道暗度陳倉之計，由反方向悄然翻牆侵入。一旦策略成功，敵軍的迎擊態勢便會當場瓦解。若軍團中有忍者或「戰鬥」高的武將，值得果敢一試。

重點

最外側有許多城門的時候，如何攻擊方為上策？由於敵軍大多會集中防守於距離我方佈陣地點最近的城門，如果敵軍守備部隊較多，則應繞至較遠的城門，減少損傷為宜。這也是因為中規模攻城戰中，很少發生時間結束現象的緣故。因此城門位於北與東、或西與南這種城池，比較不會構成問題，但是城門南北、東西相隔的這種城池，一旦迂迴繞行至較遠的城門，將略為耗費時間。此一情況下，應該讓軍團佈陣於中間地帶為宜。例如城門分據南北兩側時，可於攻城前事先移動軍團，以便於城池東側或西側佈陣。當然這種城池若能「越牆」成功，局勢斷然有利更是自不待言。



時雨驟降於安土

絞盡腦汁、用盡手段也無法攻陷的就是巨城。倘若無謀攻城，只怕難逃時限結束的命運。

劇本3◆羽柴家．安土城攻擊戰

秀吉為奪取故主之城而戰

由於本能寺之變的發生，織田家分裂為織田信雄、明智光秀、柴田勝家，以及羽柴秀吉四家。當時佈陣於姬路城的秀吉接獲「信長被殺」的報告後，便緊急與毛利、宇喜多、長宗我部等西國大名結盟，全心一意對付弒主仇敵明智光秀。秀吉由播磨經攝津、河內和泉、山城、丹波等地，一路席捲明智家的各地城寨，接著便鎖定安土城。這是利用明智光秀正巧出兵織田信雄所在的岐阜城之際，趁機突襲的戰略。

「如今正是時雨驟降（君臨天下之意）於安土之際。」

於是秀吉親自擔任主將，率領島勝猛、加藤清正、福島正則等精銳將領17人，出兵二條城。這是總兵力高達1萬1400人的大軍，而且人稱「迷湯大王」的秀吉，出兵前的攏絡行動也萬般就緒。原來他早就命令黑田官兵衛、蒲生氏鄉、藤堂高虎等智將，事先對安土城內的武將施以內應之計。不知道是否因為參與叛將光秀的謀反行動，因而感到良心不安的武將頗多之故，竟然得到3人臨陣倒戈的確實承諾。

「官兵衛、氏鄉、高虎啊，你們這一次立了首功啦！這麼一來，那座城就如同攻陷一般。」

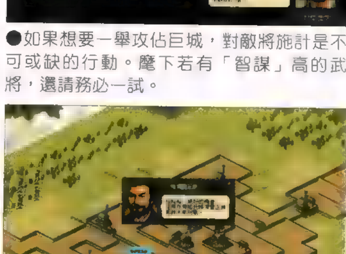
「主公何來此言。焉有城池不落主公之手？」

氏鄉將自己的功勞謙遜地推讓給秀吉。

「當然有啦。就是先主建造的安土



●如果想要一舉攻佔巨城，對敵將施計是不可或缺的行動。麾下若有「智謀」高的武將，還請務必一試。



●先前施計的敵軍武將臨陣倒戈了。城內若有我方的部隊，便可由內側輕易地破壞城門。

●安土城與地圖上的外觀全然不同，應可說是最難以攻略的巨城。光是一味力戰，恐怕也難以攻陷。

城，還有我將來打算建造的大阪城嘛。」

秀吉一面道來，臉上也浮現出難以形容的表情。

羽柴軍隨著佈陣於安土城的西門前。安土城可說是令人感到異常巨大的城池。

「不愧是先主督造的城池，竟然無法一覽無遺。」

秀吉不禁流露出讚嘆之聲。對於殺害自己敬愛的信長、奪走此城的光秀，一股憎恨之情也同時湧上心頭。當島勝猛開始攻門之後，明智軍便調動兵員前來守備城門。秀吉也立即快馬傳報，原來是為了催促先前承諾內應的武將倒戈。接受秀吉的敦請之後，內應的武將隨即於城內舉起反旗。擔任守軍主將的明智秀滿對此驚愕不已，想不到原本朝向城門守備的部隊，居然開始由內側攻擊自己的城門了。如此一來、誇稱固若金湯的安土城再也不堪一擊。城門就這樣陸續被開啟，瞭望臺也逐一被奪，內應部隊繼而與城內守備部隊展開激戰。在遭到原本視為我軍的部隊奇襲之下，明智軍士氣低迷得難以估計。最後只留下位於主城的明智秀滿，其餘部隊均不得不陸續撤退。就在秀吉軍接近主城的同時，明智軍維繫戰鬥慾望的士氣業已蕩然無存，屈指天下的安土城就這樣落在羽柴家的手中。

攻打巨城的重點

像安土城這樣的巨城，不論攻方部隊多寡，均演變為大規模戰役，因此攻方可派遣大規模的軍團攻擊。但即使派遣大軍攻城，倘若城防堅不可破，城內守軍又蜂擁雲集，只怕一味力戰也難以攻陷。若無法利用「越牆」侵入城內，配合攻擊外側城門的步調，同時破壞內側城門，時限告罄的可能性便很高，而且還不保證「越牆」一定能夠成功。如果希望一舉取勝，便應於事前施計誘使對方內應。因為從內部攻門時，只需攻擊一次，無論如何堅固的城門都可開啟。





●戰況雖然是攻方18支部隊攻擊守方的9支部隊，但由於3名武將成功地內應，實際上成為戰力21比6的戰役。我方兵力竟然是對方的3.5倍！

由正面突破最為下策

巨城必然會有許多外側城門，守軍則會前往距離我軍佈陣地點最近的城門鞏固守備。在中規模攻城戰中，為了避免兵力的損傷，採取迂迴至其他城門的戰術經常奏效，但在大規模攻城戰中，此舉形同下策。這是因為大規模攻城戰中，最可怕的因素便是時限的終了。既然攻城必有損傷，不如攻擊距離最近的城門為宜，但有一重點必須加以留意。攻擊城門之際，一旁必有無須下達任何指令的部隊存在。如果放任這些部隊不管，一旦按下「靜觀」的按鍵，這些部隊就會任意地朝著其他城門行動。因此若能執行主將的「方針」指令，使其原地守備，即可防範部隊任意行動。當然擊破城門之後，別忘了將方針改回「攻擊」！



●內應的部隊形成人牆，以致敵軍部隊無法撤回城內。此時若以弓箭攻擊，將會演變為不知道誰才是守軍的有利戰況。

真的無事可做嗎？

先前雖然提過有些部隊無事可做，其實還是可以採取許多行動的。例如位於敵軍施計範圍內的部隊，當然必須下達命令移動。這是因為常人大多認為很難中計的「智謀」優異武將，並非完全不會中計的緣故。此外遭到敵軍攻擊的部隊，可以換裝「長槍」以提昇其防禦力，並可讓能夠遠距攻擊敵軍的部隊武裝更改為「弓」。接著若能構築「柵欄」等地形，便可減輕來自敵軍的傷害。當時執行這些事項的同時，也存在著若干



●試著不採用「內應」與「越牆」的戰法，強行攻打之後，想不到竟然時間結束！雖然判定雙方不分勝負，其實結果已如同戰敗。

毫無意義的行為，但總比無事可做來得好吧？

不過唯有主將的「快馬」，不可輕易使用！這是因為其使用次數有所限制，如果緊急的時候無法使用，後果將不堪想像。



●雖然主城的城門尚未破壞，明智軍的士氣早已蕩然無存。在這種時限容易終了的大規模攻城戰中，這種戰法也是非常有效的。

與其佔領主城不如……

當巨城中齊聚著眾多守軍部隊時，只怕一眼望去，便教人心煩氣燥起來。然而其實這反倒是個大好良機。由於只要讓守軍部隊撤退，敵軍士氣便會下滑，而且巨城中有許多瞭望臺，若能佔領該處，亦可降低敵軍士氣。事實上讓敵軍士氣盡失的方式，可說是大規模攻城戰中最輕易的致勝戰法。如果玩家也處於這樣的戰況，只需佔領瞭望臺，將敵軍部隊予以各個擊破，使其士氣逐漸低落即可。

重點

◆東日本第一的小田原城

如果安土城是代表西日本的巨城，那麼代表東日本的巨城，便是位於相模伊豆的小田原城。此城的特徵在於猶如迷宮般組合而成的長廊。即使攻破城門，抵達下個城門也得花上3～4個回合。途中如果再遭到敵方守軍攻擊，結果將更耗費回合數。因此攻打小田原城時，「越牆」是不可或缺的。若能利用「越牆」截取通往下個城門的捷徑，即可大幅節省回合數。由於小田原城屬於高度差較小的平地城，「越牆」的成功率遂很高。若能由忍者與「戰鬥」能力高的武將組成軍團，或許一舉便可攻陷該城。

◆其他的大規模巨城

演變為大規模攻城戰的戰役雖然頗多，不過城池本身幅員並不寬廣的，倒有七尾城與月山富田城。攻擊這些城的時候，只要混合大規模攻城戰與中規模攻城戰的戰法即可。由於從佈陣地點前往城門的距離較長，可如大規模攻城戰一般，攻擊距離最近的城門。當擊破城門侵入城內時，由於不及巨城寬廣，只需謹記中規模攻城戰的要領，逕往敵軍主將所在的主城攻擊，方為上上之策。





烈風傳外傳

權藏戰記

第四話



僧民暴動無功

權藏「諸侯太無情了。所以未來將是民主主義的時代。」

太助「這話什麼意思？」

權藏「我說咱們乾脆去參加人民為主的一向起義軍算了。」

太助「……民主主義跟一向起義軍是兩碼子事耶。」

結果兩人還是參加了一向起義軍。結果……

權藏「我的媽呀—，用人也用得太兇了。」

太助「加賀、伊勢、和泉三連戰下來，我們早累翻了。再說這些傢伙也真詭異，一年到頭光知道起義，也不知道幹什麼吃。」

權藏「嗯、看來還是得讓我出面領導他們囉！」

太助「你少吹牛！織田軍攻來啦！」

權藏等人立即逃進了比叡山。

太助「來到這裡應該安全了吧……什麼！織田軍來燒山!?」

權藏「唔唔、我不能動了！難道咱們沒資格進去寺院嗎？」

太助「咱們是贏不過事件畫面的。」

權藏「太助你真是個倒楣鬼！」

太助「你自己才是吧!!」





以柔克剛、以弱制強——
無論身處任何環境，也要志在天下。
如今處在這以下剋上的戰國亂世中，
吾人就傳授各位出人頭地的秘策吧。



●長篠會戰中，織田・德川聯軍構築起防馬柵，防範武田軍的突擊。（愛知縣新城市）

烈風 軍記 1

The war-tale of Gale

北條氏康的秘策



聽我娓娓道來奪取天下之道！

如果無視理論，選擇龐大勢力的諸侯，辛苦還是有代價的。在此就以北條家為例吧……。

導言

與宿敵里見家、強豪長尾家爭戰不休的北條氏康耳中，傳來了晴天霹靂的情報。原來今川義元已經被織田信長擊殺。直覺一旦坐視織田家勃發、事態將無可挽回的氏康，隨即將戰場由關東轉移至東海。接著於三河建造新支城後，便調動主力軍西進，繼而與織田家、以及由今川家自立的德川家展開激戰。乍看之下，這似乎是一場不合理的戰事，但其中卻隱含著氏康獨特的戰略。

家臣團

政治78　戰鬥28
指揮60　智謀64
擁有「農業」「商業」特技，最適合內政擔當官。



北條氏康
政治97　戰鬥70
指揮95　智謀88
北條家中興之祖。也是與信玄、謙信並稱的名將。

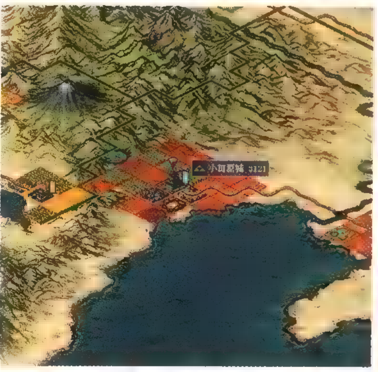
風魔小太郎
政治 3　戰鬥95
指揮65　智謀91
以「戰鬥」95自豪的忍者。是北條家的衝鋒隊長！



北條綱成
政治51　戰鬥86
指揮80　智謀72
「戰鬥」與「智謀」均高，能力相當均衡的名將。

根據地

相模伊豆國小田原城



●劇本１的北條家擁有相模伊豆與武藏２國。小田原城是戰國數一數二的名城，城防固若金湯。河越城則以能夠大規模開發水田與城鎮引人注目。



●劇本1開始後立即發生「桶狹間會戰」的歷史事件。經過此役，東海地方的勢力生態發生了劇變。儘管以平定關東地方而言，對北條家並未造成太大的影響，不過……。

桶狹間風雲！

這個衝擊人心的消息傳至北條氏康耳中的時刻，是為公元1560年的5月。當時率領4萬大軍進京途中的今川義元，竟於※1桶狹間遭到尾張的小諸侯織田信長擊殺。※2小田原城中隨即召開了軍事會議。

北條氏康「為了替身※3為盟友的義元公復仇，我將出兵尾張的織田家。」

氏康一席話震驚了在座的家臣。

北條幻庵「請恕臣惶恐直言。此刻攻打趁勢扶搖直上的織田家，誠然言之成理，但我國領地距離尾張實過於遙遠。臣認為當務之急，應先消滅※4里見與長尾家，於關東八州興築磐石基礎，方為我國繁榮之本。」

幻庵的見解是正確的，其實氏康本人也曾經以此為正規戰略。然而氏康心中有所預感，如今若不消滅織田家，日後事態將難以收拾。這可說是身為戰國武將的氏康，於亂世中歷練而來的直覺。尤其令人注目的，便是引導桶狹間致勝亦有一功的織田家步兵頭木下秀吉。若讓此人活在世

※1 這大概是『烈風傳』中最容易見到的事件。只要於劇本1中不選擇今川家，就會百分之百發生。

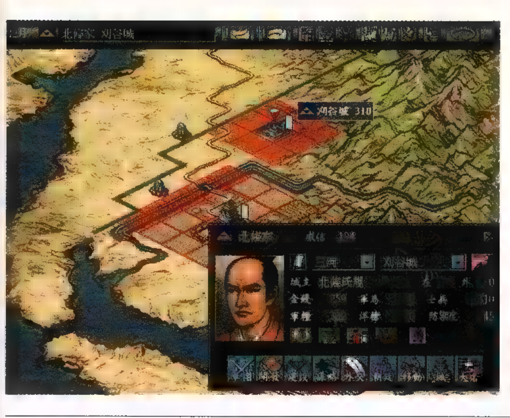


●織田信長。還沒大展身手，就於會戰中大勝的幸運兒。

●今川義元。還沒大展身手，就抱憾死去的可憐人。

※2 相模伊豆的本城。在所有劇本中，均為北條家所有。只要提昇城防，配置若干程度的武將與兵力，恐怕電腦扮演的大名都難以攻下。也就





●這是新建於三河的刈谷城。若於岡崎城附近的河川治水，刈谷城亦可大量開發水田，可說一舉兩得。

上，日後勢將為北條家的大患。

北條綱成「小田原距離尾張確實遙遠。但如今位於途中的駿河、遠江、三河，俱為盟友今川家的領地。應該不至構成為報義元大人之仇而戰的我軍阻礙。」

大道寺政繁「然而勢必成為眼前問題的物資補給又當如何？即使能夠攻下清洲城，一旦補給遭到切斷，我軍必將陷於孤立。」

北條氏康「嗯、因此我有意在三河建造支城。三河雖為今川家的領地，但若以征討織田為名，相信新君氏真公也會首肯的。」

北條綱成「原來如此。此誠妙計！」

確實在正常的情況下，即使對方身為盟友，也不可能任其建造支城於領地內的。然而今川家方於先前的桶狹間大敗，如今尚且驚魂未定，尤其更加懼怕織田家的反擊。因此北條家扮演守護者角色的提案，必然猶如黑暗中的明燈。

擔任築城擔當官的北條氏邦，與北條幻庵、板部岡江雪齋、北條氏規、松田憲秀、上田朝直6※5人，遂被派往三河。築城的預定地則位於岡崎城與矢作川相夾的北側。

是說北條家的字典裡，將不會出現「滅亡」一字。

※3 劇本1中，北條家與今川家、武田家締結了所謂「甲相駿三國同盟」。日後又與結城家結盟，因此得以非常安全的局面展開遊戲。

※4 里見家與北條家猶如毒蛇與蛇鼬的關係，當然蛇鼬便是指北條家。不過有時候蛇鼬被毒蛇咬上一口，也足以致命，因此絕對不可輕視。按常理而言，應於初期予以消滅為宜。



●威信與軍事力均執牛耳之席的武田信玄，大多會承諾我軍的「求援」。因此盡可能加以利用吧。

北條氏邦「移動至築城預定地需時3個月，推估至築城結束為止，尚須7個月工期。」

翌年的1561年，就在距離支城完成之前只剩3個月時，北條※6氏康率領風魔小太郎等戰鬥集團前往了三河，為的就是進駐新建完成的預定支城・刈※7谷城。然而此時卻發生出乎氏康一行意料之外的事件。原來岡崎城的松平元康竟然向今川家舉起反旗，自行獨※8立了。

清水康英「這回大事不妙了。」

北條綱成「聽說元康大人改名為德川家康，而且竟然與織田信長結盟。這對我國而言，也同樣表現出明顯的對抗心態。」

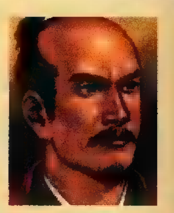
北條氏康「嗯。看來途※9經岡崎城時，必須謹慎小心。」

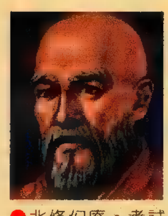
然而氏康內心卻暗自竊喜。如果岡崎城尚為今川家的據點，自然無法予以攻伐，但如今既然成為德川家的領地，便可正大光明攻打……。

激戰！岡崎攻防戰

於是氏康由刈谷城出兵的攻擊目標不再是尾張，而是變更為就在南邊的岡崎城。北條家由相

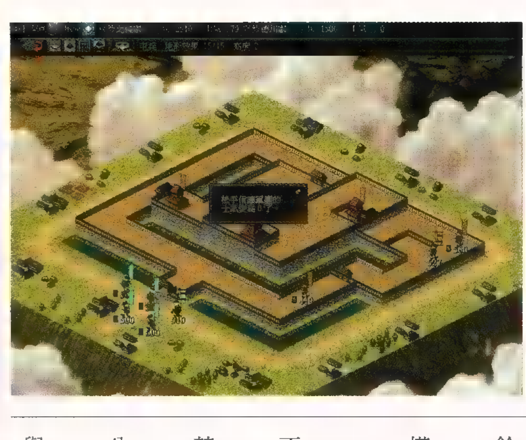
※5 通常「政治」力高的武將應分配至各城，進行開發為宜。


●里見義堯。即使一再戰敗，還是持續來犯的冥頑者。


●北條幻庵。考試經常滿分，體育卻總是只有1分的類型。

●板部岡江雪齋。一生只要體育拿個2分就很高興的類型。





●隨著家康的獨立，多數的武將也由今川家改仕德川家。正由於這些武將駐紮於岡崎城內，以致難以攻下。因此以徹底瓦解敵軍士氣的戰法較為有效。

模伊豆、武藏諸城各自調動若干兵員，以1萬兵力進駐刈谷城。相對的，德川軍的戰力則不足5千。氏康更親自擔任主將，對岡崎城展開攻擊。掌握今川家勢弱的良機，進而一舉獨立的家康所見，按理可謂正確的判斷。因為與織田家結盟後，便可集中兵力與今川家交戰……。然而家康失算之處，在於北條家的大軍就據守於岡崎城北方不遠的刈谷城。

德川家康「什麼？敵、敵軍來襲？今川家豈有餘裕得以動員如此大軍！」

面對城內遭到敵人入侵的通報，家康的語調也慌亂起來。

本多忠勝「來犯者並非今川，而是北條。」

德川家康「北條!?北條家為何進犯三河？我不明白……。我真不明白！」

家康佇立於陷入一片火海的岡崎城天台上，不禁緊咬雙唇。

風魔小太郎「主公。我方業已大勝，臣賀喜主公。」

俯瞰著硝煙依然瀰漫的岡崎城，北條軍於軍營舉行了慶功宴。

※6 建造支城之際，必須注意的首要事項便是完成後的時刻。詳情請參閱後述的「攻略重點」！

※7 若不築城於三河，亦可於岡崎城西側的尾張建造支城。領地遭到入侵的織田家便會目光一變，前來攻擊。無暇開發內政或許令人頭痛，好戰派反倒樂於此一戰法。

※8 此時會發生家康獨立的歷史事件。一旦桶狹間會戰的歷史事件發生，便會以相當高的機率出現。因此扮演織田家時，不攻佔岡崎城或許較為有利。



●在今川家的統轄之下，除非毀約才能取得的三河與遠江，只要落於他國之手，便可堂而皇之奪取。因此有時候坐視盟友於不顧，也是戰國無情的常規。

北條氏康「嗯、只可惜讓家康逃走了。」

其實氏康已經知道家康的去向，想必就是清洲城吧。該城早晚也是北條軍的囊中物，就讓家康苟延殘喘一時吧。

就在此時，北條軍的目光驀地停留在向東行進於視野下方街道上的軍團。

清水康英「咦？那不是織田家的軍隊嗎！看來似乎企圖攻打今川家的領地遠江。請主公立即出兵相援吧。」

北條氏康「休得胡言。眼前氏真大人並未遣使請援。既無邀約，貿然出兵相援，反而有失禮數。」

看來軍紀不振的今川家，已經毫無能力查探他國的情勢了。

（哼、援軍？如果現在出兵，我該助何者一臂之力呢？今川家嗎？不、依我國的利益考量的話，必然以織田家為宜。織田一旦奪取了遠江，我北條家即可光明正大攻打遠江，就如同這三河一般。）

氏康不愧是真正的戰國武將。或許這正可說是承繼自始祖早雲的北條家處世學吧？

※9　當軍團與並未結盟的大名所轄城寨接觸時，有時候城中會派出軍團前來攻擊。即使我軍無意攻擊該城，也是同樣的結果。因此運送物資時，尤其要注意這點。





●戰後處理中，錄用了織田家的木下秀吉。初期便消滅織田家與德川家的利點，就在於戰後能夠錄用的龐大優秀家臣團。恐怕北條軍今後將成為銅牆鐵壁般的陣營了。

北條氏康「對了、究竟有多少兵力留守尾張？」

北條綱成「清洲城4千、犬山城3千、那古野城則有2千。」

北條氏康「信長雖然與今川交兵一舉揚名，但畢竟還是個傻瓜。我岡崎城與刈谷城明明有9千兵力駐屯，竟然只留下這些兵力就貿然出兵……。桶狹間的奇蹟，可不會再讓你發生第二次。」

北條軍趁著織田主力部隊出兵遠江之際，趁機奇襲了那古野城。那古野城的守將原本是木下秀吉，城池失陷之後，隨即向北條家投降。

木下秀吉「末將木下秀吉，請喚我為小猴即可。今後我將為主公稱霸天下的大業竭盡心力，任憑主公差遣。」

乍見眼前的秀吉，氏康隨即看出「此人相當傑出」。接著他又將目光投向兒子氏政，正巧看到氏政※10添加湯水於泡飯中的光景。

（還好還好。今天能夠一舉擒獲這隻狡猴，實在太好了。如果日後讓此人與氏政為敵，只怕北條家早就被滅亡了。）氏康※11輕撫著胸口，總算打心底鬆了一口氣。

※10 有一回氏政正在吃鮮湯泡飯，半途又起身加了些湯進去。據說氏康見到這幅情景時，認為連一碗泡飯該加多少湯水都不知道，這種人大概沒有能力扶持家業，因而十分失望。事實上北條家到了氏政這一代，就被豐臣秀吉滅亡了。

※11 北條氏康的能力遠勝過任何具有繼承資格的武將，但卻餘命不多。失去這樣有能的大名，戰力將會明顯衰退。為了防範這樣的情事，務必預購「醫書」在身。由於持有「醫書」便可延壽，順利的話、或許可於氏康在世之際一統天下。



Check! 奪國以奪其人！

能夠伸展勢力的大名是既定的，那便是擁有眾多家臣的大名。因為遊戲開始後，國家與物資、軍事力即使很貧乏，開發與建設的速度也能夠快人一等。況且連統率軍團的武將數都不足的話，即使擁有再多兵力，也難以攻打他國。因此像劇本1中織田家這樣的大名，必須趁其弱小的時候消滅。倘若消滅對方後，尚可錄用其家臣，則必然更為有利。

Check! 支城完成後處於危險狀態！

新建完成的支城，統治範圍下均為荒涼的空地，城內當然也幾乎毫無物資儲存。此時若遭到敵軍攻打，勢必不堪一擊。如此一來花費金錢長期建造的支城，便在瞬間失去。若是建造於我方安全勢力範圍中做為中繼點的支城，尚不至有大礙，但若建造於他國做為前線基地的時候，務必讓擁有士兵與物資的軍團一旁待命，一待完成便緊接著入城。因此建設於移動距離耗費數月的地點時，必須由完成期限反向推算軍團所需移動時間，再派遣軍團前往。建造前線基地時，必須每月仔細留意建設部隊的情報。相對的、電腦不會關注這種事情，因此敵軍開始建造支城之際，便是攻擊良機。屆時可以命令軍團於附近待命，一俟完成便立即奪取。

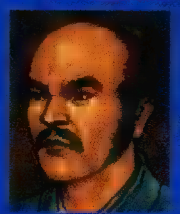
Check! 充滿智慧的同盟利用法

自己力量弱小時，「同盟」是不可多得的存在，因為同盟大多扮演著防波堤的角色。然而同盟也會隨著攻城掠地與擴大勢力，逐漸失去價值。此外也會衍生出同盟國形成阻礙，使我軍難以派遣軍團的情況。「毀約」當然是一種辦法，但家臣忠誠度會因此下降，無法經常使用。最理想的方式，就是讓同盟國被他國消滅。如此一來、便可由消滅同盟國的諸侯手中奪取其領地。像這樣的狀況，也能夠刻意安排使其發生。例如與同盟國友好度較低的諸侯，可削減其力但不予消滅，使其擁有能夠與同盟相抗衡的存續能力。當然同盟國一旦消失，危困之際便無人前來相援。因此史實上的戰國諸侯，想必最竭盡心思於這種政治性攻防吧。

烈風軍記

The war-tale of Gale

飛躍吧！鈴木佐大夫



以小即可制大！

如今鈴木家處於即將遭到大國織田家消滅的危境。若能以此弱小勢力奪取天下，必然教人感慨萬千吧。

導言

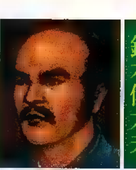
鈴木家是個只擁有雜賀城的超級弱小大名。由於織田家已經幾乎完全支配畿內，為了統一近畿，更是對雜賀城虎視眈眈。如今紀伊的根來城已經落入織田之手，手取城則為獨立勢力。鈴木一族曾經是本願寺家的家臣，後來本願寺家於劇本3中遭到織田消滅。不過顯如等本願寺舊將尚在人世，因此在他們的協助之下，為了阻止宿敵信長的野心，佐大夫遂挺身而出。

家臣團

鈴木重秀

政治78	戰鬥28
指揮60	智謀64

「戰鬥」99「槍兵」S。猶如為戰鬥而生的男子漢。



鈴木佐大夫

政治49	戰鬥81
指揮77	智謀75

重秀之父。身為忍者，且為「戰鬥」高達81的猛將。

招募中

政治	戰鬥
指揮	智謀

很遺憾的是，劇本一開始的武將只有這3個人而已。

鈴木重朝

政治32	戰鬥76
指揮72	智謀77

重秀之子。「戰鬥」與「智謀」均高，能力相當均衡的名將。

根據地

紀伊國雜賀城



●雜賀城是紀伊國的本城。城外有河川流經的肥沃平地相當遼闊，是塊能夠大量開發水田與與城鎮的豐厚土地。此外擁有洋槍鑄造村這點，尤其值得一書。



●成功地錄用了本願寺顯如。如此一來、內政的擔當官應當無所罣礙。為什麼呢？因為「政治」高達100嘛……。

佐大夫的憂慮

「唉——」

紀伊的大名鈴木佐大夫佇立在雜賀城的天台上，意味深遠地嘆了一口氣。遠處約略可見的根來城，如今已飄揚著織田家的旗幟。織田軍圍攻雜賀城，已經是遲早的問題。

鈴木重秀「父親，不如向顯如上人請益，以助我一臂之力吧？」

鈴木佐大夫「什麼！顯如上人在我雜賀城內？」

佐大夫立即邀請本願寺顯如、教如父子二人，以及曾經擔任兩人護衛的下間賴廉等人來到雜賀城。※1

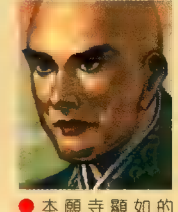
鈴木佐大夫「上人、我雜賀城已猶如風中殘燭，不知可有妙計足以反擊那佛敵信長，令其遭受天懲？」

本願寺顯如「哈、哈、哈、哈……」

顯如發出了乾澀的笑聲。

本願寺顯如「放心吧，雜賀城不會失陷的。因為此城有信長覬覦非常之物，也是信長最為認同之物，同時也是信長最為畏懼之物啊。」

※1 鈴木家一開始時的武將數只有3人，但雜賀城內有許多浪人徘徊。因此遊戲開始後必須執行的事項，便是「錄用」他們。由於鈴木家與過去本願寺家的武將非常投緣，成功率相對很高。尤其鈴木一族政治力低，不適合開發內政，因此務必網羅本願



●本願寺顯如的「政治」力竟然高達100。



●下間賴廉是能力不遜於佐大夫的狙擊能手！





●這、這傢伙真是太狂妄了！想要奪下雜賀城，就靠自己的本事奪取吧！

佐大夫無法瞭解顯如話中之意，這簡直猶如參禪。不、既然宗教派別不同，應該說是一向宗式的參案吧……。

本願寺顯如「還不明白嗎？就是洋槍啊。」

鈴木佐大夫「果真是洋槍嗎？」

本願寺顯如「是的。戰國武將之中，信長最能理解洋槍的真正價值。反言之，也最懼怕敵人善加利用洋槍。」

鈴木佐大夫「原來如此、上人言之有理。」

本願寺顯如「此地雜賀城本為洋槍※2的產地，而且爾等尚有靈活※3駕馭洋槍之能。即便織田軍來犯，也不會輕易失陷。是以物資方面可交由我等調度，爾等只需磨練洋槍技能即可。」

鈴木佐大夫「在下明白了。」

顯如與教如隨即著手開發能夠徵調兵員的村莊，以及徵收軍糧的水田。

另一方面、佐大夫將重秀喚至跟前。

鈴木佐大夫「重秀。城內可有商人前來？」

鈴木重秀「是的，本月正巧有商人來到城中。」

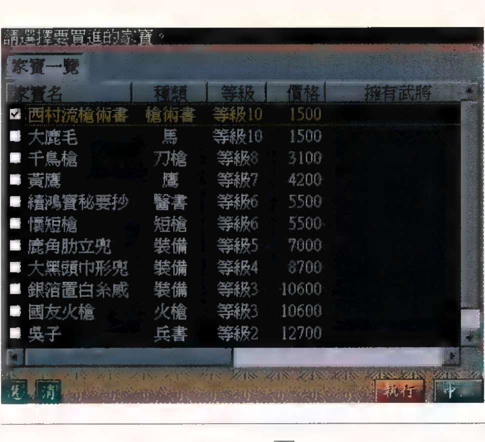
鈴木佐大夫「即刻喚他前來。」

一邊鑑定瀏覽商人帶來家寶的佐大夫，目光驀

寺顯如與教如二人。此外下間賴廉的「戰鬥」也高達94，是絕不能拱手讓給他國的良將。

※2 一般除非發生洋槍鑄造師來訪的事件，否則無法建造的洋槍鑄造村，雜賀城此時業已開發。亦即每月均可增加洋槍數量。

※3 鈴木一族的「槍兵」適性非S即A，可說是令人畏懼的狙擊一族。



●運氣真好！持有「西村流砲術書」的商人來訪了。萬一資金不夠，就變賣10挺左右的洋槍吧。賣掉目前尚無用途的軍馬亦可。

地停留在一本書籍上。

鈴木佐大夫「就這個吧。」

商人「岸和田流砲書是嗎？賣價是2000金。」

對於手頭並不寬裕的鈴木家而言，這個交易雖然昂貴，但佐大夫還是忠實地遵從了顯如「磨練洋槍技能」的教誨。

鈴木佐大夫「原來如此，此定有助於我。」

閱畢砲術書的佐大夫眼神為之一亮。

鈴木重秀「父親、書上寫些什麼？」

鈴木佐大夫「連續擊發洋槍的技巧※4。這麼一來、或許可以給予敵軍莫大的打擊。」

佐大夫日後又屢屢召來商人，購買西村流砲術書後，便給予其子重秀。拜其所賜，他也學會了「連發」的特技。

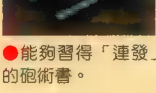
就在此時、螺號聲乍然響起。原來織田軍終於前來進犯了。顯如立即制止打算出城迎戰的佐大夫。

本願寺顯如「此刻應該據城以守※5，加以殲滅。」

鈴木佐大夫「我明白了。」

「連發」的威力果然卓越。身分為步兵頭的武

※4 持有砲術書與火槍，便可學會「連發」特技。下間氏武將中雖然已經有人學會該特技，但鈴木一族並未習得，故可購買家寶彌補。他們一旦學會「連發」，便如虎添翼。原本「戰鬥」能力就很高，因此只需購買家寶學會特技即可，尤其選購物廉價美者最宜。


●能夠習得「連發」的砲術書。


●效果與砲術書相同的火槍。





●手取城的獨立勢力歸降織田信長了。雜賀城也因此形成四面遭到包圍的態勢。

將所率領的敵軍部隊，只需攻擊一次便可殲滅※6。

結果攻打雜賀城的織田軍，遭到毀滅性的打擊撤退了。反觀鈴木軍只是城池略為損壞※7，並未失去一兵一卒。

鈴木佐大夫「一切果如上人所言。」

本願寺顯如「嗯、不過信長不會就這樣罷手的。接下來的爭戰之路還很漫長喔。」

此後織田軍每經三個月就前來攻擊雜賀城。但鈴木家每次都據守城內，以洋槍擊退這些攻勢。並於這些攻防戰中，俘獲了三好政勝、六角義賢、伊東祐兵、筒井定次、土橋守重等敵將。織田軍凌厲的攻勢終於緩和下來。

佐大夫的反擊

本願寺顯如「佐大夫啊，這些日子以來，你守得很好。」

鈴木佐大夫「這一切都是拜擔任敝人智囊的上人指導所賜。」

本願寺顯如「不、爾等淬練的技能才該位居首功。這對織田軍的損害，想必是無可估計的。信長的威信大概也開始動搖了吧？由被俘獲※8的武將

※5 像織田家對鈴木家這種戰力差距太大的情形，以守城作戰為宜。因為即便能夠於野戰取勝，士兵也大多會因此消耗，如果再數度遭到攻擊，便會陷於苦戰。這方面防城戰則大多可以不失一兵一卒取勝。

※6 鈴木佐大夫以千名兵力「連發」射擊時，兵力500的步兵頭部隊，大多一次就能殲滅。

※7 防城戰的命運掌握在防禦度上，因此利用「修建」提昇城防的作業是絕對必要的。戰後防禦度下降時，也別為了立即「修建」。

●每經過數個月，織田大軍便會進犯雜賀城。此時不須據守主城，可由城牆一齊射擊洋槍，予以擊退。

陸續歸降一事看來，此一跡象亦相當明顯。我想也該讓織田軍一嚐我壯盛軍容的威力了。」

鈴木佐大夫「那麼攻打何處為宜？」

本願寺顯如「首先應該鞏固紀伊的磐石。就從根來城開始吧！」※9

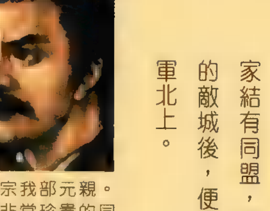
在鈴木・下間等戰鬥能力極高的武將所率領的軍團攻擊之下，根來城可說不堪一擊。原來此時城內已經毫無知名的將領，名不見經傳的步兵頭指揮的軍隊，根本無法對抗。緊接著根來城之後，陸續攻下手取城的佐大夫，終於成為統治紀州的一國之主。

本願寺顯如「接著就是河內和泉了。趁織田軍尚未重整態勢之前，一舉攻陷該地吧。」

支配紀伊的鈴木家，隨即出兵岸和田城。過去這座城曾經不斷派遣大軍壓境，攻打雜賀城，亦即織田家攻打紀伊的據點。若能奪佔此城，紀伊便不至於再度遭受威脅，亦即得以免於滅亡的命運。

過去每三個月便派遣大軍來犯的織田家各城，如今竟然脆弱得教人難以置信，結果在鈴木軍猛攻下逐一陷落。由攻擊根來城之際算起，不過僅

※8 由於織田家與鈴木家之間的威信差距很大，剛開始即使俘獲敵將，大多依然無動於衷。不過往後還是得以逐一錄用，因此切勿斬殺有能的武將。



●織田信長。好不容易錄用的武將，卻因為威信差距太大遭其挖角。誠然可憎可恨！

※9 由於鈴木家與長宗我部家結有同盟，奪取紀伊的敵城後，便可動員全軍北上。



●長宗我部元親。他是非常珍貴的同盟戰力。可讓他做為防範西線的護盾。





●北方是由東北擴展勢力至九州的織田家。就在全國諸侯逐一滅亡之際，只有鈴木家能夠將領土擴展為3倍。但是往後的路途似乎還無盡遙遠。

僅一年的時間，河內和泉與位於大和的織田家各城，便悉數落入鈴木家的手中。

接著鈴木家的目光，終於投向了攝津。這裡曾經是本願寺據點的石山御坊所在地。[※10]

鈴木佐大夫「攻陷石山城之後，盼上人復興本願寺家，再次領導我等。」

本願寺顯如「不、佐大夫，這些日子以來的表現太傑出了。閣下已經成為出色的戰國諸侯。貧僧已經是閣下……不、應該說是主公的家臣了。」

鈴木佐大夫「這教我如何承受得起……」

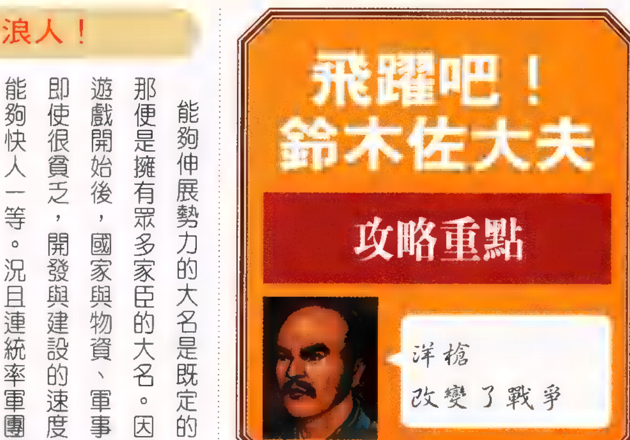
一行淚水驀地自佐大夫眼中滑落。然而佐大夫隨即恢復戰國諸侯的凜然眼神，號令全軍出發。

鈴木佐大夫「眾將聽令，命全員兵發攝津！」

「嘿嘿喔—」諸將同聲吶喊出戰。對於鈴木一族而言，以雜賀孫市之名而戰的這座因緣際會的城池，將是下個戰場。

當然、鈴木家旗幟豎立於該城，已經是必然的情勢了……。

※10 劇本1、2的石山御坊，於劇本3改為石山城。據說經由某個事件，便會改建為大阪城，究竟是什麼事件呢……



Check!

首先務必錄用浪人！

能夠伸展勢力的大名是既定的，那便是擁有眾多家臣的大名。因為遊戲開始後，國家與物資、軍事力即使很貧乏，開發與建設的速度也能夠快人一等。況且連統率軍團的武將數都不足的話，即使擁有再多兵力，也難以攻打他國。因此像劇本1中織田家這樣的大名，必須趁其弱小的時候消滅。倘若消滅對方後，尚可錄用其家臣，則必然更為有利。

Check!

忍耐到底……再一舉反擊

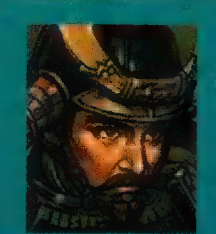
新建完成的支城，統治範圍下均為荒涼的空地，城內當然也幾乎毫無物資儲存。此時若遭到敵軍攻打，勢必不堪一擊。如此一來花費金錢長期建造的支城，便在瞬間失去。若是建造於我方安全勢力範圍中做為中繼點的支城，尚不至有大礙，但若建造於他國做為前線基地的時候，務必讓擁有士兵與物資的軍團一旁待命，一待完成便緊接著入城。因此建設於移動距離耗費數月的地點時，必須由完成期限反向推算軍團所需移動時間，再派遣軍團前往。建造前線基地時，必須每月仔細留意建設部隊的情報。相對的，電腦不會關注這種事情，因此敵軍開始建造支城之際，便是攻擊良機。屆時可以命令軍團於附近待命，一俟完成便立即奪取。

Check!

開發等級 3 的水田與村莊

自己力量弱小時，「同盟」是不可多得的存在，因為同盟大多扮演著防波堤的角色。然而同盟也會隨著攻城掠地與擴大勢力，逐漸失去價值。此外也會衍生出同盟國形成阻礙，使我軍難以派遣軍團的情況。「毀約」當然是一種辦法，但家臣忠誠度會因此下降，無法經常使用。最理想的方式，就是讓同盟國被他國消滅。如此一來，便可由消滅同盟國的諸侯手中奪取其領地。像這樣的狀況，也能夠刻意安排使其發生。例如與同盟國友好度較低的諸侯，可削減其力但不予消滅，使其擁有能夠與同盟相抗衡的存續能力。當然同盟國一旦消失，危困之際便無人前來相援。因此史實上的戰國諸侯，想必最竭盡心思於這種政治性攻防吧。





烈風傳外傳

權藏戰記

第五話

發呆～～

有人謀反啦！
有人謀反啦！

噹！
噹！

呼嚕
呼嚕

哈哈哈哈哈
嘻嘻嘻嘻嘻

這麼豐富的表情
真是「天下第一」

靠事件一步登天吧！

權藏「太助，俺終於明白了。那些知名武將，好像都是靠有名的事件，把握機會出頭的。」

太助「唷，瞧你這回好像深入研究過了嘛。」

權藏「你看俺怎麼做吧！」

　權藏就這樣利用歷史事件的重現，企圖出人頭地，並且成功地混入某位諸侯的府邸。

某諸侯「嗯？你是何人？」

權藏「大人，小的為您準備了溫的、暖的、熱的3杯茶水囉。」

某諸侯「喔喔，這好像挺有益健康的嘛。」

權藏「懷中保溫的草鞋也準備好了。」

某諸侯「嗯，你挺有心的嘛。」

權藏「修城的事小的三兩下就搞定了，最後再獻給大人這具南蠻鐘。」

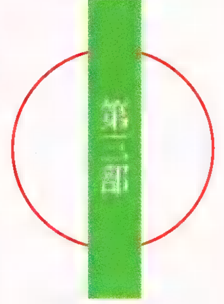
某諸侯「嗯，太好了。真是值得嘉許。」

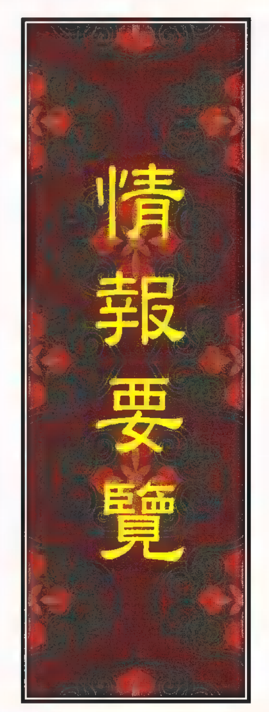
權藏「大人啊，您就讓這麼能幹的俺出個頭吧？」

某諸侯「嗯，辛苦你嘍。」

權藏「……就，就這樣啊？」

　步兵跟事件是永遠無緣的，權藏居然到現在還不明白。





織田信長、豐臣秀吉、上杉謙信、毛利元就——
這些日本史上最強的英雄豐富了戰國時代。
舉凡登場的850名武將、250項官位、59種官職，
均在此毫不保留地一舉公開！



●將日本一分為二而戰的關原之役，是戰國時代的最高潮。（岐阜縣關原町）

武將資料一覽表

『信長之野望　烈風傳』中，若連並未具有特定姓名的公主與步兵頭也包含在內，登場的人物竟然高達千人之譜。此外，每位武將均設定著高達數十項的龐大資料。在此將為各位一舉公開持有既定姓名的所有850名武將，與30位公主的基本資料。

資料說明

以下所述網羅了全部850名武將的資料。由於資料係以劇本1開始的時點為準，經由家寶產生的變化，並未考慮在內。因此有時候這些資料，會隨著遊戲的進展產生變化。

「登場年」基本上代表該武將於該年登場於遊戲之意。並以劇本1的登場年為基準。

「所屬」則為隸屬的大名家，「所在城」則為各劇本開始時，該武將所在的城名。若有記載著「死亡」的武將，表示劇本1開始時業已死亡，並未登場於該劇本中。「未誕生」則表示各劇本開始時尚未誕生的武將，「待機」則表示已經誕生、但尚未成人的武將。

「能力值」由「政治」「戰鬥」「指揮」「智謀」等構成，數值介於0－100之間。數值越高，表示該項能力越優秀。有時候賜予家寶之後，數值還會超越100。

「兵種適性」由代表最高等級的S到最低的E為止，呈現6段等級的評價。

「內政特技」「戰鬥特技」中，各武將擁有的特技以「○」表示，並未具備的特技則以「×」表示。

「主義」表示武將對威信表現的性格。由完全不拘泥於威信的「蔑視」，到最為重視威信的「絕對」為止，共有4個階段。

「職業」則有「茶人」「忍者」「僧侶」「劍客」4種。

「陣形」表示各武將熟諳的陣形。陣形的種類計有「鶴翼」「魚鱗」「雁行」「偃月」「衡軛」「長蛇」「鋒矢」方圓8種。

公主資料一覽的解讀方式也幾乎與此相同。已經出嫁的公主，會記載丈夫的姓名。當親生父親並非大名時，無法執行「大名」指令驅使公主出嫁。

公主資料一覽表

姓名	登場年	劇本1	劇本2	劇本3	親生父親
歸蝶	1546	夫／織田信長	夫／織田信長	夫／織田信長	齋藤道三
市	1599	公主	夫／淺井長政	公主	織田信秀
五德	1570	待機	夫／松平信康	公主	織田信長
茶茶	1578	待機	待機	死亡	淺井長政
初	1580	待機	待機	死亡	淺井長政
江	1584	待機	待機	死亡	淺井長政
瀨名	1553	夫／松平信康	夫／德川家康	死亡	今川義元
督	1576	待機	待機	夫／北條氏直	松平信康
千	1608	待機	待機	待機	松川秀忠
小松	1584	待機	待機	待機	本多忠勝
松	1572	待機	待機	公主	武田信玄
義	1559	公主	夫／伊達輝宗	夫／伊達輝宗	最上義守
五郎八	1605	待機	待機	待機	伊達政宗
龍子	1571	待機	待機	夫／武田元明	京極高吉
玉子	1574	待機	待機	夫／細川忠興	明智光秀
吉思塔	1565	待機	夫／一條兼定	公主	大友義鎮
朱	1532	夫／蘆名盛氏	—	—	伊達稙宗
翠	1537	夫／武田義續	—	—	足利義晴
櫻	1554	夫／北條氏政	—	—	武田信玄
菊	1574	—	—	夫／上杉景勝	武田信玄
椿	1554	夫／武田義信	—	—	今川義元
蘭	1526	夫／北條氏康	—	—	—
杏	1554	夫／今川氏真	—	—	北條氏康
花	1554	夫／宇都宮廣綱	夫／宇都宮廣綱	—	佐足義昭
薰	1558	—	夫／佐足義重	夫／佐足義重	伊達晴宗
露	1557	—	夫／蘆名盛興	夫／蘆名盛隆	伊達晴宗
汀	1522	夫／肝付兼續	—	—	—
澪	1560	—	夫／三好義繼	—	足利義晴
鶴	1575	—	—	夫／武田勝賴	北條氏康
星	1555	—	夫／肝付良兼	—	伊東義祐

此外尚有因劇本的不同改變姓名、或因事件改名換姓的武將。以下就是比較著名的例子。

宇都宮朝勝＝結城朝勝、淺井井賴＝根津甚八
以心崇傳＝金地院崇傳、安東實季＝秋田實季
宇都宮高武＝芳賀高武、大友義鎮＝大友宗麟
大浦信牧＝津輕信牧、大浦為信＝津輕為信
織田長益＝織田有樂齋、飯富昌景＝山縣昌景
木下秀秋＝小早川秀秋、蠣崎慶廣＝松前慶廣
木下秀次＝羽柴秀次、木下秀長＝羽柴秀長
木下秀賴＝豐臣秀賴、木下秀吉＝羽柴秀吉
佐久間勝政＝柴田勝政、佐竹義廣＝蘆名盛重
長尾顯景＝上杉景勝、長尾景虎＝上杉謙信
長尾景信＝上杉景信、田山政繁＝上條政繁
二階堂盛隆＝蘆名盛隆、北條氏秀＝上杉景虎
本庄義勝＝大寶寺義勝、松平秀忠＝德川秀忠
毛利秀包＝小早川秀包、松平元康＝德川家康
最上義忠＝山野邊義忠、松平秀康＝結城秀康
最上義親＝清水義親、由良顯長＝長尾顯長
長宗我部親和＝香川親和



武將資料一覽表

	內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
	農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎射	連弩	火箭			
	×	○	×	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、雁行、衡軛、鋒矢
	○	○	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	–	偃月
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	茶人、僧侶	長蛇
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	重視	–	鶴翼、方圓
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	絕對	–	[illegible]、方圓
	○	×	×	×	×	○	×	×	×	絕對	–	雁行、衡軛、長蛇
	○	×	×	○	○	×	×	×	×	輕視	–	雁行、長蛇
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	劍豪	雁行、衡軛、方圓
	×	×	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、方圓
	×	×	○	×	○	○	×	×	×	輕視	–	衡軛、鋒矢
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、衡軛
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、長蛇
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、鋒矢
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、衡軛
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、方圓
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴[illegible]、魚鱗、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、衡軛、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	雁行、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	偃月、長蛇
	×	○	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、雁行
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、雁行
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、衡軛、方圓
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、鋒矢
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	長蛇、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、衡軛
	○	○	○	○	○	○	×	×	×	輕視	–	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、鋒矢
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	僧侶	長蛇、方圓
	○	×	×	○	×	○	×	×	○	輕視	–	魚鱗、偃月、衡軛、鋒矢
	○	×	×	×	×	○	×	×	×	絕對	–	衡軛、鋒矢
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	僧侶	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡[illegible]、長蛇、鋒矢、方圓
	○	×	×	○	○	×	×	×	×	蔑視	僧侶	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
	○	×	×	○	×	×	×	○	×	蔑視	僧侶	[illegible]、魚鱗、雁行、偃月、[illegible]、長蛇、鋒矢、方圓



姓名	登場年	所屬/所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	足輕	騎兵	鐵砲	水軍
ㄅ												
板垣信方	1508	死亡	死亡	死亡	60	76	79	60	C	B	E	E
板倉勝重	1564	待機	浪人	德川家/岡崎城	85	24	20	72	D	E	E	E
板部岡江雪齋	1552	北條家/下田城	北條家/下田城	北條家/下田城	75	10	20	73	E	E	E	E
柏山明助	1597	未誕生	未誕生	待機	21	58	23	26	C	B	D	E
北條景廣	1563	待機	上杉家/與板城	死亡	29	65	49	41	D	B	D	E
北條高廣	1532	長尾家/與板城	上杉家/與板城	上杉家/與板城	42	77	58	27	C	B	E	E
北信愛	1538	南部家/三戶城	南部家/三戶城	南部家/三戶城	71	55	60	64	B	C	D	E
北田具教	1543	大名/大河內城	大名/大河內城	死亡	53	70	68	27	B	D	D	D
北田具房	1562	待機	北田家/大河內城	死亡	32	13	26	17	D	D	D	D
板崎直盛	1578	未誕生	待機	宇喜多家/岡山城	33	51	47	17	C	D	D	D
白石宗[illegible]	1568	待機	伊達家/白石城	伊達家/白石城	44	68	53	55	C	B	D	E
薄田兼相	1597	未誕生	未誕生	待機	5	66	17	1	C	E	D	E
百百綱家	1567	待機	浪人	織田家/松島城	47	45	35	50	C	D	C	E
百武賢兼	1553	龍造寺家/佐賀城	龍造寺家/佐賀城	龍造寺家/佐賀城	20	74	37	42	B	D	D	E
八戶政榮	1558	南部家/八戶城	南部家/八戶城	南部家/八戶城	68	48	56	63	C	C	D	E
別所重宗	1548	獨立/三木城	織田家/三木城	織田家/三木城	58	46	50	52	D	D	E	E
別所就治	1521	獨立/三木城	死亡	死亡	49	56	70	54	C	D	E	E
別所安治	1551	獨立/三木城	織田家/三木城	死亡	48	44	43	49	C	D	D	E
別所吉治	1591	未誕生	未誕生	待機	32	24	26	16	D	D	D	E
北條氏勝	1574	待機	待機	北條家/玉繩城	41	46	36	30	D	C	D	C
北條氏邦	1556	北條家/鉢形城	北條家/箕輪城	北條家/箕輪城	69	61	72	59	B	C	C	C
北條氏繁	1551	北條家/玉繩城	北條家/玉繩城	死亡	52	67	65	68	B	C	C	C
北條氏照	1555	北條家/河越城	北條家/河越城	北條家/河越城	62	71	69	55	B	C	C	C
北條氏直	1577	未誕生	待機	北條家/小田原城	60	39	71	48	D	D	D	C
北條氏規	1560	北條家/小田原城	北條家/興國寺城	北條家/興國寺城	68	43	67	71	C	C	C	C
北條氏秀	1569	待機	上杉家/春日山城	死亡	60	46	47	22	C	D	D	D
北條氏政	1553	北條家/小田原城	北條家/小田原城	大名/小田原城	63	52	75	53	C	C	D	C
北條氏康	1530	大名/小田原城	大名/小田原城	死亡	97	70	95	88	A	B	C	C
北條幻庵	1508	北條家/小田原城	北條家/小田原城	北條家/小田原城	76	8	23	62	D	D	D	D
北條綱成	1530	北條家/玉繩城	北條家/玉繩城	北條家/玉繩城	51	86	80	72	B	B	D	B
保科正俊	1524	武田家/高島城	武田家/高島城	武田家/高島城	31	64	55	38	C	B	E	E
本[illegible]寺教如	1573	待機	待機	浪人	80	45	77	76	B	E	C	E
本願寺顯如	1554	大名/石山御坊	大名/石山御坊	浪人	90	55	97	85	A	E	C	E
本願寺証惠	1509	本願寺家/長島城	本願寺家/長島城	死亡	70	40	69	56	B	E	B	E

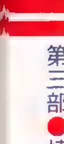


內政特技					戰鬥特技				[illegible]	職業	陣形
農業	商業	建設	登用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、偃月、長蛇
○	×	○	○	○	×	×	×	×	蔑視	僧侶	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	魚鱗、長蛇
○	×	×	×	×	○	×	×	×	重視	—	偃月、衡軛、方圓
×	×	○	×	×	○	×	×	×	輕視	—	魚鱗、雁行、衡軛
×	○	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、雁行
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	鶴翼、鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	長蛇、鋒矢
×	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	—	魚鱗、雁行、衡軛、方圓
○	×	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、衡軛
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	偃月、鋒矢
×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	偃月
×	○	○	×	○	×	×	×	×	重視	—	魚鱗
×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	—	雁行、長蛇
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、魚鱗、衡軛
×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	忍者	鶴翼、魚鱗、偃月、衡軛、長蛇
×	○	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	—	偃月、衡軛
×	×	○	○	×	×	×	×	×	重視	—	偃月、方圓
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	長蛇、鋒矢
×	○	×	○	○	○	○	×	×	重視	—	雁行、衡軛、長蛇、方圓
○	×	×	○	×	○	○	×	×	輕視	—	鶴翼、魚鱗、偃月
○	○	○	○	○	○	×	×	×	輕視	茶人	鶴翼、雁行、偃月、方圓
○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	—	魚鱗、衡軛
○	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	衡軛、鋒矢
×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	魚鱗、雁行
×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	—	偃月、衡軛
×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、長蛇、鋒矢
×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	—	長蛇、方圓
○	×	×	○	○	×	×	×	×	蔑視	—	魚鱗、衡軛
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	衡軛、方圓
○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	—	雁行、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	魚鱗、長蛇
○	×	×	○	○	×	×	×	×	輕視	茶人	魚鱗、衡軛
×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、方圓
○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	—	魚鱗、方圓

姓名	登場年	所屬/所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
別所長治	1570	待機	織田家/三木城	死亡	53	64	68	41	B	D	D	E
本願寺証如	1535	死亡	死亡	死亡	79	21	82	68	C	E	C	E
北鄉時久	1545	島津家/都城城	島津家/都城城	島津家/都城城	52	47	56	57	D	D	D	E
本庄繁長	1546	獨立/村上城	上杉家/村上城	上杉家/村上城	35	79	67	22	D	A	E	E
本城常光	1538	尼子家/福光城	死亡	死亡	15	72	67	48	B	B	D	E
本庄慶秀	1526	長尾家/栃尾城	上杉家/栃尾城	死亡	57	33	54	56	C	C	E	E
本庄義勝	1588	未誕生	未誕生	待機	41	50	50	25	D	C	D	E
本多重次	1544	今川家/岡崎城	德川家/岡崎城	德川家/高天神城	68	52	52	29	C	D	C	D
本多忠勝	1563	待機	德川家/濱松城	德川家/濱松城	62	89	86	68	C	A	C	D
本多忠朝	1597	未誕生	未誕生	待機	45	63	66	34	D	B	C	E
本多忠政	1590	未誕生	未誕生	待機	63	51	62	57	C	C	C	E
本多正純	1580	未誕生	待機	德川家/濱松城	82	24	12	81	D	E	E	E
本多正信	1553	今川家/岡崎城	本願寺家/長島城	德川家/濱松城	86	27	16	90	D	E	D	E
本山茂辰	1544	獨立/本山城	死亡	死亡	43	54	37	45	D	D	E	E
本山茂宗	1527	獨立/本山城	死亡	死亡	37	56	65	53	B	D	E	E
百地三太夫	1541	獨立/上野城	獨立/上野城	死亡	15	90	70	90	S	E	E	E
夕												
浦上政宗	1525	赤松家/姬路城	死亡	死亡	53	56	62	52	C	D	E	D
浦上宗景	1527	大名/天神山城	大名/天神山城	死亡	58	54	59	62	C	D	D	D
片桐且元	1571	待機	待機	織田家/姬路城	58	55	45	54	C	D	C	E
片倉景綱	1572	待機	待機	伊達家/白石城	86	64	82	84	B	B	B	E
片倉重長	1600	未誕生	未誕生	未誕生	60	71	72	49	C	B	B	E
蒲生氏鄉	1571	待機	待機	織田家/水口城	85	70	81	80	B	B	C	D
蒲生賢秀	1549	六角家/水口城	織田家/水口城	織田家/水口城	61	46	62	63	C	C	D	E
蒲生定秀	1523	六角家/水口城	織田家/水口城	死亡	63	43	58	57	C	C	E	E
蒲生秀行	1595	未誕生	未誕生	未誕生	55	37	54	48	D	C	D	D
蒲池鑑盛	1534	龍造寺家/柳河城	龍造寺家/柳河城	死亡	62	51	65	58	C	C	D	E
波多野晴通	1533	死亡	死亡	死亡	42	32	44	49	D	D	E	E
波多野秀尚	1555	波多野家/八上城	波多野家/八上城	死亡	38	53	51	29	D	D	D	E
波多野秀治	1550	大名/八上城	大名/八上城	死亡	43	64	59	53	C	D	D	E
波多野宗高	1524	波多野家/八上城	波多野家/八上城	死亡	50	55	58	61	C	D	E	E
平岩親吉	1557	今川家/岡崎城	德川家/岡崎城	德川家/岡崎城	71	42	58	63	C	D	C	E
平岡賴勝	1579	待機	待機	浪人	53	41	39	55	C	D	D	E
平賀元相	1562	待機	毛利家/吉田郡山城	毛利家/吉田郡山城	57	48	36	54	D	D	D	D
平塚為廣	1563	待機	浪人	織田家/清洲城	24	54	37	57	C	D	C	E
平手政秀	1511	死亡	死亡	死亡	76	31	40	75	D	D	E	E
平林正恒	1565	待機	武田家/深志城	武田家/高島城	57	28	42	55	C	D	E	E
坪和康忠	1557	北條家/小田原城	北條家/箕輪城	北條家/箕輪城	58	33	34	60	D	D	E	C



內政特技					戰鬥特技				[illegible]	[illegible]	[illegible]
農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連弩	火箭			
×	○	×	○	×	×	×	○	×	輕視	茶人	偃月、衡軛
×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	衡軛、長蛇、方圓
×	○	○	○	○	×	×	○	×	重視	茶人	[illegible]翼、魚鱗、長蛇、方圓
×	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、雁行、衡軛、鋒矢
×	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	鋒矢
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	偃月、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	鋒矢、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、偃月
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	茶人	雁行、長蛇
○	×	○	○	○	×	×	○	×	輕視	茶人	魚鱗、偃月、鋒矢
○	○	○	○	○	×	×	○	×	輕視	茶人	鶴[illegible]、魚鱗、雁行、偃月、鋒矢
×	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	衡軛
×	○	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、長蛇
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	衡軛、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、長蛇
×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、偃月
×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、衡軛
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	長蛇、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、雁行
×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	○	蔑視	–	鶴翼、偃月、鋒矢
○	×	×	○	×	×	×	×	○	輕視	–	[illegible]翼、雁行、長蛇
×	×	○	×	×	×	×	×	○	重視	–	雁行、鋒矢
×	○	×	×	×	×	×	×	○	輕視	–	魚鱗、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	○	重視	茶人	偃月、方圓
×	×	○	○	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、衡軛
○	○	○	○	○	○	×	×	○	輕視	–	魚鱗、雁行、偃月、衡軛、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	[illegible]翼、衡軛、鋒矢
○	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	偃月、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、方圓
×	×	○	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、偃月、衡軛
×	×	○	×	○	○	×	×	×	蔑視	–	雁行、長蛇、方圓
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、鋒矢
×	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	雁行、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、鋒矢



姓名	登場年	所屬/所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
ㄇ												
明智秀滿	1556	浪人	織田家/宇佐山城	織田家/龜山城	51	63	67	49	B	C	B	E
明石全登	1581	未誕生	待機	宇喜多家/岡山城	46	75	73	52	B	D	C	D
明智光秀	1547	浪人	織田家/宇佐山城	織田家/龜山城	90	61	87	86	B	C	B	E
馬場信房	1530	武田家/深志城	武田家/深志城	死亡	72	84	86	75	C	A	E	E
木曾義利	1592	未誕生	未誕生	待機	25	18	21	6	D	C	D	E
木曾義昌	1555	武田家/木曾福島城	武田家/木曾福島城	織田家/木曾福島城	64	46	49	62	C	C	E	E
木[illegible]義康	1529	武田家/木曾福島城	武田家/木曾福島城	死亡	56	50	39	47	C	C	E	E
木下秀秋	1597	未誕生	未誕生	待機	43	57	50	27	D	C	D	E
木下秀次	1583	未誕生	待機	待機	49	50	47	18	D	C	C	E
木下秀長	1555	織田家/清洲城	織田家/大垣城	織田家/鳥取城	87	60	75	80	B	C	B	C
木下秀吉	1551	織田家/清洲城	織田家/大垣城	織田家/姬路城	100	59	91	93	A	C	B	D
木下秀[illegible]	1598	未誕生	未誕生	未誕生	55	25	61	49	E	E	E	E
木村重成	1614	未誕生	未誕生	未誕生	20	61	50	23	C	D	C	E
木造具政	1545	北畠家/大河內城	織田家/龜山城	織田家/松島城	59	44	58	64	C	D	D	D
木造長政	1566	待機	織田家/龜山城	織田家/松島城	53	48	43	54	C	D	D	D
名古屋山三郎	1591	未誕生	未誕生	待機	10	76	8	9	B	E	E	E
禰寢[illegible]長	1551	肝付家/垂水城	肝付家/垂水城	死亡	66	35	43	58	D	D	D	D
禰寢[illegible]張	1557	未誕生	待機	島津家/垂水城	50	29	41	31	D	D	D	D
牧野康成	1570	待機	德川家/吉田城	德川家/高天神城	45	57	55	39	C	C	C	D
目良祐次	1539	伊東家/佐土原城	伊東家/佐土原城	死亡	34	51	44	40	C	D	E	E
毛受勝照	1570	待機	浪人	織田家/北庄城	18	56	35	23	C	D	D	E
毛利勝永	1596	未誕生	未誕生	待機	27	69	52	65	B	C	C	E
毛利隆元	1538	毛利家/吉田郡山城	死亡	死亡	81	59	77	75	C	C	D	D
毛利輝元	1568	待機	毛利家/吉田郡山城	大名/吉田郡山城	56	47	60	39	D	D	D	D
毛利秀包	1582	未誕生	待機	毛利家/神邊城	46	62	69	49	C	C	C	C
毛利秀元	1594	未誕生	未誕生	待機	52	58	68	36	C	D	D	D
毛利秀賴	1560	織田家/那古野城	織田家/那古野城	織田家/那古野城	29	53	55	39	C	D	D	E
毛利元就	1512	大名/吉田郡山城	大名/吉田郡山城	死亡	96	65	93	100	A	A	C	D
母里太兵衛	1571	待機	待機	織田家/姬路城	19	80	65	44	B	E	C	D
梅津政景	1596	未誕生	未誕生	待機	71	17	42	44	D	D	D	E
ㄈ												
飯尾連龍	1541	今川家/曳馬城	死亡	死亡	34	47	31	51	D	D	D	D
飯富虎昌	1519	武田家/小諸城	死亡	死亡	47	82	76	49	D	A	E	E
飯富昌景	1545	武田家/小諸城	武田家/駿府城	死亡	66	90	74	69	D	A	E	E
富田[illegible]政	1573	待機	待機	織田家/七尾城	14	80	30	46	B	D	D	E
富田隆[illegible]	1584	未誕生	待機	待機	20	67	55	23	C	B	D	E
富田長繁	1567	待機	朝倉家/一乘谷城	死亡	18	54	27	11	C	E	D	E



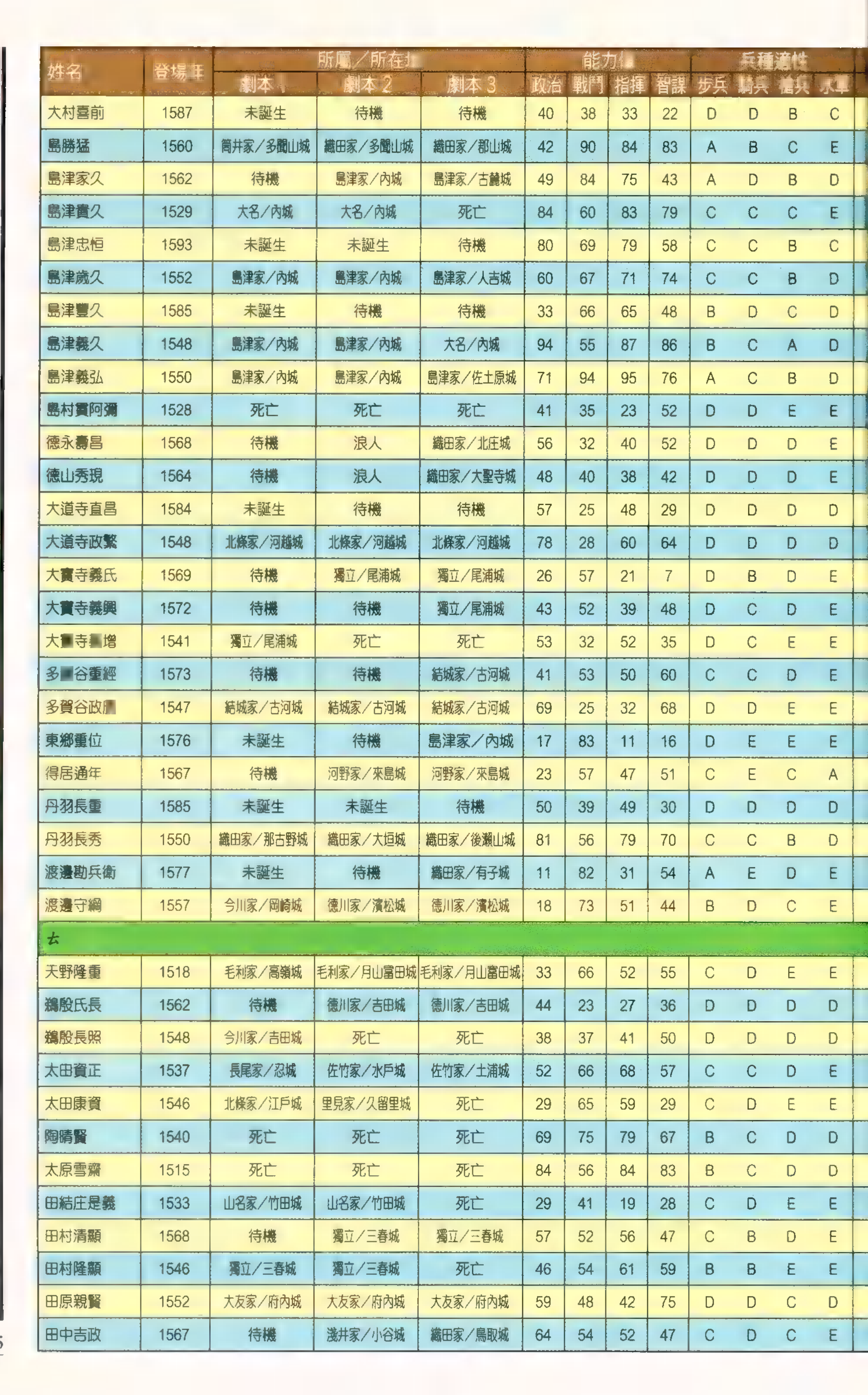
	內政特技					戰鬥特技				[illegible]	[illegible]	[illegible]
	農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
	○	○	×	○	○	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、鋒矢
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、方圓
	×	○	○	×	○	×	×	×	×	蔑視	忍者	雁行、衡軛、鋒矢
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	忍者	鶴翼、魚鱗、長蛇、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、偃月
	×	×	○	×	×	×	×	○	×	蔑視	–	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	忍者	鶴翼、雁行、偃月、衡軛、長蛇
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	忍者	鶴翼、魚鱗、偃月、鋒矢、方圓
	×	○	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	茶人	雁行、衡軛、鋒矢
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、衡軛
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	雁行、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	偃月、方圓
	○	×	×	○	×	○	○	×	×	蔑視	–	偃月、衡軛
	○	×	×	○	×	○	○	×	×	蔑視	–	鶴翼、鋒矢
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	重視	茶人	雁行、衡軛、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、衡軛、鋒矢
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	–	偃月、鋒矢
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	方圓
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗
	×	○	○	○	○	○	×	×	×	絕對	–	魚鱗、偃月、鋒矢、方圓
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	–	雁行、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚[illegible]、偃月、鋒矢
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	茶人	雁行、方圓
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、衡軛、長蛇
	○	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	衡軛、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、偃月
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、長蛇
	○	×	×	○	○	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、偃月、衡軛、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、鋒矢
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、偃月
	×	×	○	○	×	×	×	○	×	輕視	茶人	鶴翼、衡軛、長蛇
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	茶人	鶴翼、長蛇
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	雁行、偃月
	×	○	×	×	○	×	×	○	×	絕對	–	魚鱗、衡軛



姓名	登場年	所屬／所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
芳賀高定	1542	宇都宮家／宇都宮城	宇都宮家／宇都宮城	死亡	75	43	59	74	C	D	E	E
芳賀高繼	1565	待機	宇都宮家／宇都宮城	宇都宮家／宇都宮城	65	41	41	62	C	D	D	E
蜂須賀家政	1574	待機	待機	織田家／上月城	75	54	61	74	B	D	C	D
蜂須賀正勝	1541	織田家／清洲城	織田家／大垣城	織田家／上月城	61	85	66	85	A	D	C	D
蜂屋賴隆	1549	織田家／犬山城	織田家／岐阜城	織田家／岸和田城	33	59	56	42	C	D	C	E
服部友貞	1542	本願寺家／長島城	本願寺家／長島城	死亡	13	60	66	45	B	E	B	C
服部半藏	1557	今川家／岡崎城	德川家／濱松城	德川家／濱松城	10	92	56	92	S	E	E	E
風魔小太郎	1552	北條家／小田原城	北條家／小田原城	北條家／小田原城	3	95	65	91	S	E	E	E
福島正則	1580	未誕生	待機	織田家／姬路城	51	89	76	41	A	C	D	D
福留儀重	1564	待機	長宗我部家／岡豐城	長宗我部家／勝瑞城	38	73	57	48	B	D	D	D
福原貞俊	1527	毛利家／新高山城	毛利家／新高山城	毛利家／神邊城	74	47	57	71	D	D	D	D
分部光[illegible]	1567	待機	織田家／龜山城	織田家／龜山城	56	38	53	48	D	D	D	E
ㄉ												
稻富祐直	1567	待機	一色家／弓木城	獨立／宮津城	18	68	50	56	D	B	S	E
稻富祐秀	1523	一色家／弓木城	死亡	死亡	35	63	53	46	D	B	S	E
稻葉一鐵	1530	齋藤家／大垣城	織田家／大垣城	織田家／大垣城	70	69	63	71	B	C	D	E
稻井教業	1547	波多野家／横山城	波多野家／横山城	死亡	23	65	41	47	B	D	D	E
大內定綱	1564	待機	獨立／二本松城	蘆名家／二本松城	36	59	50	63	B	C	E	E
大內義隆	1526	死亡	死亡	死亡	42	21	30	32	E	E	E	E
大內義長	1550	死亡	死亡	死亡	49	30	43	16	D	E	D	D
大浦為信	1565	待機	南部家／石川城	大名／大浦城	84	65	85	89	A	B	D	E
大浦信牧	1601	未誕生	未誕生	未誕生	65	38	64	62	C	C	D	E
大久保忠佐	1552	今川家／岡崎城	德川家／濱松城	德川家／二俣城	36	78	71	61	B	D	C	E
大久保忠鄰	1568	待機	德川家／濱松城	德川家／二俣城	67	35	58	46	C	D	C	E
大久保忠世	1547	今川家／岡崎城	德川家／濱松城	德川家／二俣城	42	75	68	70	B	D	C	E
大久保長安	1564	待機	浪人	浪人	93	2	12	63	E	E	E	E
大崎義隆	1563	待機	大崎家／不來方城	大崎家／不來方城	43	39	58	24	D	C	D	E
大崎義直	1540	大名／不來方城	大名／不來方城	死亡	47	34	42	36	D	C	E	E
大崎義宣	1545	死亡	死亡	死亡	45	26	21	44	D	C	E	E
大谷吉繼	1578	待機	待機	織田家／姬路城	82	69	80	79	B	B	C	D
大友親家	1576	未誕生	待機	大友家／府內城	35	53	41	25	C	D	C	D
大友親盛	1582	未誕生	待機	大友家／府內城	31	50	49	51	D	D	C	D
大友義鑑	1521	死亡	死亡	死亡	77	47	77	54	C	D	C	D
大友義鎮	1545	大名／府內城	大名／府內城	大名／府內城	79	54	88	70	C	C	B	D
大友義統	1573	待機	待機	大友家／府內城	53	32	52	30	D	E	C	D
大野治長	1589	未誕生	待機	待機	57	18	25	53	D	D	D	E
大村純前	1492	死亡	死亡	死亡	45	29	47	51	D	D	C	D
大村純忠	1552	獨立／大村城	獨立／大村城	獨立／大村城	59	37	51	55	C	D	B	C



內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
×	○	×	×	×	×	×	○	×	輕視	–	鶴翼、鋒矢
○	×	×	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、雁行、偃月、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	○	×	輕視	–	鶴翼、雁行、衡軛、長蛇
×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、衡軛、鋒矢
○	○	×	○	×	×	×	○	×	輕視	–	鶴翼、魚鱗、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	○	×	蔑視	–	偃月、鋒矢、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、鋒矢、方圓
○	○	×	○	○	×	×	○	×	重視	–	魚鱗、雁行、偃月、長蛇
×	×	○	○	○	×	×	○	×	輕視	茶人	雁行、偃月、衡軛、鋒矢、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	偃月、衡軛
○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、偃月
×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	偃月、衡軛
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	–	偃月、鋒矢
○	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、衡軛
×	×	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	偃月、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	魚[illegible]、衡軛
○	×	×	○	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、長蛇
×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	偃月、方圓
×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	劍豪	衡軛
○	×	×	×	×	×	×	×	○	輕視	–	魚鱗、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	長蛇、方圓
○	×	○	○	○	×	×	○	×	重視	茶人	魚鱗、衡軛
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、偃月、衡軛
×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	衡軛、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	偃月、衡軛
○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	雁行、鋒矢
×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、魚鱗、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、長蛇
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、長蛇、鋒矢、方圓
○	×	×	○	○	×	×	×	×	重視	僧侶	魚鱗、雁行、長蛇、鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、鋒矢
×	×	○	×	×	○	×	×	×	輕視	–	雁行、長蛇
○	×	○	○	×	○	×	×	×	輕視	–	魚鱗、偃月
×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	雁行、長蛇
○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	雁行、偃月



姓名	登場年	所屬／所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
大村喜前	1587	未誕生	待機	待機	40	38	33	22	D	D	B	C
島勝猛	1560	筒井家／多聞山城	織田家／多聞山城	織田家／郡山城	42	90	84	83	A	B	C	E
島津家久	1562	待機	島津家／內城	島津家／古麓城	49	84	75	43	A	D	B	D
島津貴久	1529	大名／內城	大名／內城	死亡	84	60	83	79	C	C	C	E
島津忠恒	1593	未誕生	未誕生	待機	80	69	79	58	C	C	B	C
島津歲久	1552	島津家／內城	島津家／內城	島津家／人吉城	60	67	71	74	C	C	B	D
島津豐久	1585	未誕生	待機	待機	33	66	65	48	B	D	C	D
島津義久	1548	島津家／內城	島津家／內城	大名／內城	94	55	87	86	B	C	A	D
島津義弘	1550	島津家／內城	島津家／內城	島津家／佐土原城	71	94	95	76	A	C	B	D
島村貫阿彌	1528	死亡	死亡	死亡	41	35	23	52	D	D	E	E
德永壽昌	1568	待機	浪人	織田家／北庄城	56	32	40	52	D	D	D	E
德山秀現	1564	待機	浪人	織田家／大聖寺城	48	40	38	42	D	D	D	E
大道寺直昌	1584	未誕生	待機	待機	57	25	48	29	D	D	D	D
大道寺政繁	1548	北條家／河越城	北條家／河越城	北條家／河越城	78	28	60	64	D	D	D	D
大寶寺義氏	1569	待機	獨立／尾浦城	獨立／尾浦城	26	57	21	7	D	B	D	E
大寶寺義興	1572	待機	待機	獨立／尾浦城	43	52	39	48	D	C	D	E
大[illegible]寺[illegible]增	1541	獨立／尾浦城	死亡	死亡	53	32	52	35	D	C	E	E
多[illegible]谷重經	1573	待機	待機	結城家／古河城	41	53	50	60	C	C	D	E
多賀谷政[illegible]	1547	結城家／古河城	結城家／古河城	結城家／古河城	69	25	32	68	D	D	E	E
東鄉重位	1576	未誕生	待機	島津家／內城	17	83	11	16	D	E	E	E
得居通年	1567	待機	河野家／來島城	河野家／來島城	23	57	47	51	C	E	C	A
丹羽長重	1585	未誕生	未誕生	待機	50	39	49	30	D	D	D	D
丹羽長秀	1550	織田家／那古野城	織田家／大垣城	織田家／後瀨山城	81	56	79	70	C	C	B	D
渡邊勘兵衛	1577	未誕生	待機	織田家／有子城	11	82	31	54	A	E	D	E
渡邊守綱	1557	今川家／岡崎城	德川家／濱松城	德川家／濱松城	18	73	51	44	B	D	C	E
た												
天野隆重	1518	毛利家／高嶺城	毛利家／月山富田城	毛利家／月山富田城	33	66	52	55	C	D	E	E
鵜殿氏長	1562	待機	德川家／吉田城	德川家／吉田城	44	23	27	36	D	D	D	D
鵜殿長照	1548	今川家／吉田城	死亡	死亡	38	37	41	50	D	D	D	D
太田資正	1537	長尾家／忍城	佐竹家／水戶城	佐竹家／土浦城	52	66	68	57	C	C	D	E
太田康資	1546	北條家／江戶城	里見家／久留里城	死亡	29	65	59	29	C	D	E	E
陶晴賢	1540	死亡	死亡	死亡	69	75	79	67	B	C	D	D
太原雪齋	1515	死亡	死亡	死亡	84	56	84	83	B	C	D	D
田結庄是義	1533	山名家／竹田城	山名家／竹田城	死亡	29	41	19	28	C	D	E	E
田村清顯	1568	待機	獨立／三春城	獨立／三春城	57	52	56	47	C	B	D	E
田村隆顯	1546	獨立／三春城	獨立／三春城	死亡	46	54	61	59	B	B	E	E
田原親賢	1552	大友家／府內城	大友家／府內城	大友家／府內城	59	48	42	75	D	D	C	D
田中吉政	1567	待機	淺井家／小谷城	織田家／鳥取城	64	54	52	47	C	D	C	E



內政特技					戰鬥特技				[illegible]	職業	陣形
農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
○	×	×	×	×	×	×	○	×	蔑視	–	偃月、鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、衡軛
×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	僧侶	魚鱗、方圓
×	○	×	○	○	×	×	×	×	重視	僧侶	雁行、衡軛
×	○	×	○	○	×	×	×	×	輕視	僧侶	鶴翼、魚鱗、方圓
○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、衡軛
○	○	×	○	○	×	×	×	×	重視	–	偃月、鋒矢
○	○	○	○	○	×	×	○	×	絕對	–	雁行、衡軛、方圓
○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	雁行、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行
×	○	×	○	×	×	×	×	×	重視	–	鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗
○	×	×	×	○	○	×	×	×	重視	–	長蛇、方圓
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	長蛇、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	偃月、鋒矢
×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	–	偃月、長蛇
×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、衡軛
×	×	○	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	偃月、長蛇、鋒矢
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、偃月、長蛇
×	×	○	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、雁行、方圓
×	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	方圓
×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、雁行、長蛇
○	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、方圓
○	×	×	×	○	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、偃月、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、雁行
×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、偃月、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	衡軛、鋒矢
○	○	×	○	○	×	×	×	×	絕對	僧侶	長蛇
×	○	×	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、偃月
○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	雁行、鋒矢
×	×	○	×	○	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、偃月、衡軛
×	○	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	長蛇、鋒矢
×	○	○	×	○	○	×	×	×	重視	–	鶴翼、偃月
×	○	×	○	×	○	×	×	×	重視	–	雁行、衡軛



姓名	登場年	所屬／所[illegible]			能[illegible]值				兵種[illegible]性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
土橋守重	1558	本願寺家／根來城	本願寺家／根來城	織田家／根來城	22	59	57	40	C	D	B	D
土屋昌恒	1571	待機	待機	武田家／岩殿山城	21	65	52	30	C	C	E	E
筒井定次	1577	未誕生	待機	織田家／郡山城	45	22	31	43	D	D	D	E
筒井順慶	1550	大名／多聞山城	織田家／多聞山城	織田家／郡山城	74	44	58	73	C	D	D	E
筒井順昭	1542	死亡	死亡	死亡	70	32	62	65	B	D	E	E
土居清良	1565	待機	獨立／宇和島城	獨立／宇和島城	59	57	56	66	C	C	C	E
土井利勝	1588	未誕生	未誕生	待機	84	21	28	72	D	D	D	E
藤堂高虎	1571	待機	待機	織田家／有子城	93	62	72	87	B	C	B	C
土岐賴次	1564	待機	織田家／高取山城	織田家／郡山城	54	27	17	58	D	D	E	E
田山昭高	1550	獨立／手取城	獨立／手取城	死亡	40	39	49	45	D	D	D	E
田山高政	1546	獨立／手取城	獨立／手取城	死亡	49	41	39	25	D	D	D	E
田山政國	1521	死亡	死亡	死亡	44	27	54	42	D	D	E	E
田山政繁	1568	待機	田山家／七尾城	上杉家／春日山城	68	57	60	59	C	B	D	E
田山義續	1531	大名／七尾城	浪人	浪人	59	38	44	35	D	C	E	E
田山義綱	1552	田山家／七尾城	浪人	浪人	53	47	56	36	D	C	E	E
田山義慶	1571	待機	大名／七尾城	死亡	39	26	50	42	D	C	D	E
藤田信吉	1574	待機	待機	北條家／沼田城	48	52	36	56	C	C	D	E
ㄋ												
尼子勝久	1568	待機	獨立／上月城	死亡	40	46	57	32	D	D	D	D
尼子國久	1511	死亡	死亡	死亡	30	67	62	20	B	B	E	D
尼子晴久	1529	大名／月山富田城	死亡	死亡	61	58	60	28	C	C	D	D
尼子誠久	1529	死亡	死亡	死亡	27	73	65	16	B	B	E	D
尼子義久	1555	尼子家／月山富田城	浪人	浪人	39	35	30	24	D	D	D	E
鳥居元忠	1554	今川家／岡崎城	德川家／濱松城	德川家／濱松城	17	70	54	34	B	E	D	E
內藤清成	1570	待機	德川家／濱松城	德川家／濱松城	71	28	44	65	D	E	E	E
內藤隆春	1543	毛利家／且山城	毛利家／且山城	毛利家／且山城	58	27	36	48	D	D	D	D
內藤昌[illegible]	1537	武田家／躑躅崎館	武田家／小諸城	死亡	82	72	78	77	B	B	E	E
那須資胤	1550	獨立／烏山城	獨立／烏山城	獨立／烏山城	51	52	49	47	C	C	E	E
那須資晴	1576	待機	待機	獨立／烏山城	47	62	55	49	B	C	D	E
那須高資	1546	死亡	死亡	死亡	44	42	40	32	C	C	E	E
南光坊天海	1555	浪人	浪人	浪人	89	1	3	95	E	E	E	E
南條隆信	1567	待機	大崎家／不來方城	大崎家／不來方城	36	62	55	56	B	B	D	E
南條宗勝	1517	獨立／羽衣石城	獨立／羽衣石城	死亡	43	52	54	60	C	C	E	E
南條元忠	1589	未誕生	待機	待機	43	41	36	13	D	D	D	E
南條元續	1568	待機	獨立／羽衣石城	獨立／羽衣石城	66	57	64	73	C	C	D	E
難波田善銀	1516	死亡	死亡	死亡	47	53	50	45	C	D	E	E
南部利直	1591	未誕生	未誕生	待機	77	43	66	79	D	C	D	E
南部信直	1561	待機	南部家／石川城	南部家／三戶城	72	54	69	68	D	C	D	E



內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
×	×	○	×	×	○	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、衡軛、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	○	蔑視	—	魚鱗、衡軛
×	×	○	×	×	○	×	×	×	重視	—	雁行、衡軛
○	○	×	○	○	○	×	×	×	輕視	—	雁行、衡軛、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	—	偃月、長蛇
×	○	×	○	×	×	×	×	○	絕對	—	魚鱗、方圓
×	○	○	×	○	×	×	×	○	絕對	—	偃月、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、魚鱗
×	×	○	×	×	×	×	×	○	重視	—	偃月、方圓
×	○	×	×	○	×	×	×	○	輕視	—	鶴翼、衡軛、鋒矢
×	○	×	×	×	×	×	×	○	蔑視	—	鶴翼、雁行、方圓
×	×	○	○	×	×	×	×	×	絕對	—	魚鱗、偃月
×	×	○	○	×	×	×	×	○	蔑視	茶人	魚鱗、鋒矢、方圓
×	○	○	×	×	×	×	×	○	輕視	—	偃月、衡軛
×	×	○	×	○	×	×	×	×	重視	—	雁行、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	○	輕視	—	鶴翼、方圓
×	×	○	○	×	○	○	×	×	蔑視	忍者	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
×	×	○	○	×	○	○	×	×	蔑視	忍者	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	魚鱗、方圓
×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	鶴翼、魚鱗
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	—	雁行、衡軛
×	×	○	○	×	○	○	×	×	蔑視	忍者	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
×	×	○	×	×	×	×	○	×	蔑視	—	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
○	×	×	○	×	×	×	○	×	蔑視	忍者、茶人	魚鱗、雁行、長蛇、鋒矢
×	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、魚鱗、衡軛、方圓
○	×	○	×	×	○	×	○	×	蔑視	茶人	鶴翼、偃月、長蛇、鋒矢
○	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	—	魚鱗、方圓
×	○	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	—	雁行、長蛇
×	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	方圓
×	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	劍豪	雁行、長蛇
×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	劍豪	鶴翼、鋒矢
○	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	劍豪	魚鱗、衡軛
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、偃月
×	○	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	—	雁行、衡軛、鋒矢
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	長蛇、方圓
○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	雁行、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	—	鶴翼、方圓

武將資料一覽表

姓名	登場年	所屬／所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
南部晴政	1532	大名／三戶城	大名／三戶城	大名／三戶城	50	83	76	54	C	A	E	E
乃美宗勝	1542	毛利家／新高山城	毛利家／新高山城	毛利家／新高山城	27	59	60	58	C	E	C	A
ㄌ												
蘆田信蕃	1563	待機	武田家／海津城	武田家／高島城	46	61	55	59	C	B	D	E
蘆名盛氏	1536	大名／黑川城	隱居	死亡	80	68	76	81	B	B	E	E
蘆名盛興	1562	待機	大名／黑川城	死亡	53	32	62	43	D	C	D	E
蠣崎季廣	1522	安東家／福山館	安東家／福山館	安東家／福山館	72	37	52	68	C	D	E	C
蠣崎[illegible]廣	1564	待機	安東家／福山館	安東家／福山館	78	32	60	72	C	D	E	C
鎌田政年	1529	島津家／內城	島津家／內城	島津家／古麓城	35	63	47	51	C	C	D	E
來島長親	1597	未誕生	未誕生	待機	33	55	35	34	D	D	C	A
來島通總	1567	未誕生	河野家／來島城	河野家／來島城	36	72	65	48	C	E	C	S
來島通[illegible]	1534	河野家／來島城	死亡	死亡	52	69	70	55	C	E	C	S
里見忠義	1603	未誕生	未誕生	未誕生	42	26	38	35	D	E	D	C
里見義堯	1527	大名／久留里城	大名／久留里城	死亡	55	68	76	74	B	C	D	B
里見義弘	1545	里見家／久留里城	里見家／久留里城	死亡	63	66	73	59	C	C	D	B
里見義康	1587	未誕生	未誕生	待機	49	52	59	38	D	D	D	C
里見義[illegible]	1558	里見家／岡本城	里見家／岡本城	大名／久留里城	54	53	65	48	C	C	D	B
鈴木佐大夫	1536	本願寺家／雜賀城	本願寺家／雜賀城	大名／雜賀城	49	81	77	75	C	B	A	D
鈴木重朝	1536	未誕生	待機	鈴木家／雜賀城	32	76	72	77	C	B	A	D
留守政景	1564	待機	伊達家／岩出山城	伊達家／岩出山城	60	49	66	57	D	C	D	E
冷泉隆豐	1532	死亡	死亡	死亡	33	51	28	22	C	D	E	D
鈴木[illegible]則	1562	待機	上杉家／沼田城	北條家／沼田城	33	51	34	21	C	D	D	E
鈴木重秀	1561	待機	本願寺家／雜賀城	鈴木家／雜賀城	25	99	92	83	B	B	S	D
鈴木重泰	1556	本願寺家／大聖寺城	本願寺家／大聖寺城	死亡	19	58	63	40	B	E	B	E
瀧川一益	1540	織田家／清洲城	織田家／龜山城	織田家／深志城	54	81	67	81	B	D	A	D
立花道雪	1528	大友家／立花山城	大友家／立花山城	大友家／門司城	57	93	85	78	A	B	C	D
立花宗茂	1582	未誕生	待機	大友家／門司城	60	83	89	69	A	B	B	D
立原久[illegible]	1546	尼子家／月山富田城	獨立／上月城	浪人	51	54	43	61	C	C	D	E
林通勝	1529	織田家／那古野城	織田家／那古野城	死亡	62	36	41	67	D	D	E	E
林羅山	1602	未誕生	未誕生	未誕生	87	5	1	87	E	E	E	E
柳生利[illegible]	1598	未誕生	未誕生	待機	16	89	11	52	D	E	E	E
柳生宗矩	1590	未誕生	未誕生	待機	72	56	24	82	C	E	E	E
柳生宗嚴	1546	浪人	浪人	浪人	20	92	41	67	C	E	E	E
龍造寺家就	1541	龍造寺家／佐賀城	龍造寺家／佐賀城	龍造寺家／佐賀城	51	56	53	47	C	C	D	E
龍造寺隆信	1544	大名／佐賀城	大名／佐賀城	大名／佐賀城	50	79	78	66	B	D	C	E
龍造寺長信	1559	龍造寺家／佐賀城	龍造寺家／佐賀城	龍造寺家／佐[illegible]城	60	50	51	53	C	D	D	E
龍造寺信周	1555	龍造寺家／佐賀城	龍造寺家／佐賀城	龍造寺家／佐賀城	58	55	57	56	C	D	D	E
龍造寺政家	1581	未誕生	待機	龍造寺家／佐[illegible]城	38	45	49	18	D	D	D	E



	內政特技					戰鬥特技				[illegible]	[illegible]	[illegible]
	農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連弩	火箭			
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	雁行、衡軛
	○	○	×	○	×	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、魚鱗、雁行
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、長蛇
	○	×	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、長蛇、方圓
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	衡軛、長蛇
	×	○	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、雁行、鋒矢
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	偃月、方圓
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	[illegible]翼、長蛇
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	僧侶	方圓
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	僧侶	魚鱗
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	僧侶	雁行、鋒矢
	×	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、鋒矢
	×	×	×	×	○	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、雁行
	○	×	×	×	○	○	○	×	×	重視	–	魚鱗、偃月
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	雁行、長蛇
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、衡軛
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、偃月
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、偃月、衡軛
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	偃月、鋒矢
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、長蛇、鋒矢
	○	○	×	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、衡軛、鋒矢
	○	×	×	×	○	○	×	×	×	輕視	–	長蛇、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	長蛇、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、衡軛
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、長蛇
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、方圓
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	劍豪	鶴翼
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、方圓
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、偃月、長蛇、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	茶人	雁行、衡軛、鋒矢

姓名	登場年	所屬／所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
六鄉政乘	1586	未誕生	待機	待機	48	42	42	51	D	C	D	E
六角定賴	1514	死亡	死亡	死亡	79	44	79	65	C	C	E	E
六角義賢	1536	隱居	獨立／上野城	浪人	41	49	60	38	C	D	D	E
六角義治	1560	大名／觀音寺城	浪人	武田家／躑躅崎館	47	39	46	18	D	D	D	E
«												
甘利虎泰	1517	死亡	死亡	死亡	51	79	75	43	D	A	E	E
甘粕景繼	1577	未誕生	待機	上杉家／與板城	27	66	42	49	C	B	D	E
岡利勝	1547	浦上家／岡山城	浦上家／岡山城	宇喜多家／天神山城	66	62	63	67	B	D	C	D
岡部長盛	1583	未誕生	待機	待機	53	36	40	52	D	D	D	C
岡部正綱	1557	今川家／興國寺城	武田家／駿府城	武田家／駿府城	64	51	49	58	C	D	D	C
岡部元信	1547	今川家／興國寺城	武田家／[illegible]府城	死亡	35	68	60	40	C	C	D	C
岡本顯逸	1574	待機	待機	佐竹家／水戶城	68	3	10	65	E	E	E	E
岡本禪哲	1534	佐竹家／袋田城	佐竹家／袋田城	佐竹家／水戶城	69	6	9	68	E	E	E	E
岡本宣[illegible]	1591	未誕生	未誕生	未誕生	67	12	22	58	D	E	D	E
岡本賴氏	1552	相良家／古麓城	相良家／古麓城	島津家／古麓城	22	59	40	27	B	D	D	E
鬼小島[illegible]太郎	1537	長尾家／春日山城	上杉家／春日山城	上杉家／春日山城	7	88	22	2	D	A	E	E
鬼庭綱元	1564	待機	伊達家／岩出山城	伊達家／岩出山城	64	62	70	69	C	B	B	E
鬼庭良直	1528	伊達家／岩出山城	伊達家／岩出山城	伊達家／岩出山城	48	65	64	43	C	B	E	E
葛西親信	1532	死亡	死亡	死亡	52	31	26	42	D	C	E	E
葛西晴信	1553	獨立／寺池城	獨立／寺池城	獨立／寺池城	55	46	49	51	D	C	D	E
葛山氏元	1539	今川家／西興國寺城	死亡	死亡	54	39	35	44	D	D	D	D
龜井茲矩	1572	待機	待機	織田家／鳥取城	73	40	41	70	C	D	D	D
肝付兼亮	1571	待機	待機	浪人	26	49	18	4	C	D	D	E
肝付兼續	1526	大名／肝付城	死亡	死亡	48	65	69	42	B	C	C	E
肝付兼護	1573	未誕生	待機	島津家／肝付城	38	41	38	30	D	D	D	E
肝付良兼	1550	肝付家／肝付城	大名／肝付城	死亡	51	60	59	57	B	C	C	E
高阪昌信	1542	武田家／海津城	武田家／海津城	死亡	76	78	82	82	B	B	E	E
鮭延秀綱	1581	未誕生	待機	最上家／新庄沼田城	41	54	45	67	D	B	D	E
關一政	1583	未誕生	待機	織田家／[illegible]山城	44	51	49	37	D	A	E	E
關盛信	1543	獨立／龜山城	[illegible]田家／龜山城	織田家／龜山城	52	56	54	61	C	D	D	E
高城胤辰	1552	獨立／佐倉城	北條家／佐倉城	北條家／佐倉城	53	50	49	54	C	D	E	E
高城胤吉	1530	獨立／佐倉城	死亡	死亡	35	48	45	49	C	D	E	E
高田又兵衛	1608	未誕生	未誕生	未誕生	6	67	6	3	C	E	E	E
高梨政賴	1531	死亡	死亡	死亡	41	53	51	42	D	C	E	E
高橋鑑種	1551	大友家／門司城	大友家／門司城	死亡	54	60	46	49	C	D	C	D
高橋紹運	1563	待機	大友家／門司城	大友家／門司城	40	88	81	65	A	C	C	D
高橋元種	1586	未誕生	未誕生	待機	54	46	48	51	D	D	D	E
高山重友	1571	待機	織田家／高槻城	織田家／高槻城	71	60	56	67	B	C	C	D



內政特技					戰鬥特技				[illegible]	[illegible]	[illegible]
農業	商業	建設	錄用	外交	突擊	[illegible]	連發	火箭			
○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	—	魚鱗、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	—	鶴翼、鋒矢
○	×	○	○	○	○	×	×	×	絕對	茶人	魚鱗、雁行、長蛇、方圓
×	×	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	茶人	鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、長蛇
×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、魚鱗
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	—	魚鱗、衡軛
×	×	○	×	○	×	×	×	×	重視	僧侶	長蛇、鋒矢
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	鶴翼、方圓
×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	劍豪	鋒矢
×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	魚鱗、雁行、長蛇
×	○	×	×	○	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、衡軛
×	×	○	×	○	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	×	○	重視	—	鶴翼、衡軛
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	—	偃月、長蛇
○	×	○	○	○	×	×	○	×	輕視	—	魚鱗、方圓
×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	劍豪	鶴翼、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	茶人	鶴翼、偃月、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	忍者	魚鱗、偃月、衡軛、鋒矢
×	○	×	○	×	○	×	×	×	輕視	—	鶴翼、魚鱗
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	雁行、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	偃月、鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	雁行、衡軛
○	×	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、鋒矢
×	×	○	○	×	○	×	×	×	重視	—	鶴翼、長蛇、鋒矢
○	○	○	○	○	×	×	○	×	輕視	茶人	雁行、偃月、衡軛、長蛇、方圓
○	○	×	×	○	×	×	○	×	重視	—	鶴翼、魚鱗、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	—	魚鱗、衡軛
×	×	○	○	×	×	×	×	×	重視	—	鶴翼、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	—	偃月、鋒矢
×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	—	衡軛、方圓
○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	—	雁行、偃月
○	×	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	—	雁行、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	雁行、偃月、方圓
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	—	偃月、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	—	魚鱗、雁行

姓名	登場年	所屬/所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
谷忠澄	1549	長宗我部家/岡豐城	長宗我部家/岡豐城	長宗我部家/勝瑞城	65	43	37	64	C	D	D	D
鍋島勝茂	1595	未誕生	待機	待機	67	55	68	57	C	C	C	D
鍋島直茂	1553	龍造寺家/佐賀城	龍造寺家/佐賀城	龍造寺家/柳河城	91	69	83	84	B	B	C	D
古田重然	1563	待機	浪人	織田家/石山御坊	58	7	18	14	E	E	E	E
溝尾茂朝	1557	浪人	織田家/宇佐山城	織田家/龜山城	28	48	37	39	C	D	D	E
溝口貞泰	1568	待機	浪人	浪人	48	44	48	53	C	C	D	E
溝口秀勝	1567	待機	浪人	織田家/後瀨山城	58	55	51	47	C	D	C	E
宮部繼潤	1543	淺井家/佐和山城	淺井家/佐和山城	織田家/鳥取城	62	54	55	70	C	D	D	E
宮部長房	1596	未誕生	未誕生	待機	48	39	47	33	D	D	D	E
宮本武藏	1603	未誕生	未誕生	未誕生	8	86	7	47	D	E	E	E
ㄎ												
可兒才藏	1569	待機	織田家/岐阜城	織田家/岐阜城	14	80	27	38	B	E	E	E
口羽通良	1528	毛利家/小倉山城	毛利家/小倉山城	毛利家/福山城	76	42	54	69	D	D	D	D
堀尾吉晴	1563	待機	浪人	織田家/上月城	62	50	55	61	C	C	C	E
堀內氏善	1568	待機	獨立/手取城	獨立/手取城	49	55	48	45	C	E	C	B
堀秀治	1590	未誕生	未誕生	待機	63	42	52	54	D	D	D	D
堀秀政	1572	待機	織田家/岐阜城	織田家/安土城	75	64	60	69	B	C	B	D
ㄏ												
荒木又右衛門	1618	未誕生	未誕生	未誕生	6	80	11	22	C	E	D	E
荒木村重	1554	獨立/伊丹城	三好家/伊丹城	浪人	46	74	61	39	B	D	C	E
海野六郎	1595	未誕生	未誕生	待機	13	84	28	85	S	E	E	E
海北綱親	1525	淺井家/小谷城	淺井家/小谷城	死亡	42	70	63	67	C	B	D	E
樺山久高	1573	待機	待機	島津家/飫肥城	43	55	44	53	C	D	C	C
河尻秀隆	1542	織田家/清洲城	織田家/岩村城	織田家/岩村城	26	68	45	27	B	D	C	E
河尻秀長	1569	待機	織田家/岩村城	織田家/岩村城	25	47	32	28	C	E	D	E
河田長親	1555	長尾家/春日山城	上杉家/魚津城	死亡	69	58	56	74	C	C	C	E
黑川晴氏	1538	大崎家/不來方城	大崎家/不來方城	大崎家/不來方城	39	61	56	63	C	B	E	E
黑田官兵衛	1561	待機	赤松家/姬路城	織田家/姬路城	86	58	80	90	A	D	B	D
黑田長政	1583	未誕生	待機	待機	77	68	72	78	B	C	B	D
河野通直	1579	未誕生	待機	大名/湯築城	50	41	44	36	D	D	D	C
河野通直	1515	大名/湯築城	隱居	死亡	41	43	30	27	D	D	E	C
河野通宣	1542	河野家/湯築城	大名/湯築城	死亡	46	48	58	42	D	D	D	C
後藤賢豐	1531	六角家/觀音寺城	死亡	死亡	68	46	56	62	C	D	E	E
後藤高治	1555	六角家/觀音寺城	織田家/觀音寺城	織田家/安土城	36	42	28	45	D	D	D	E
後藤信康	1570	待機	伊達家/岩出山城	伊達家/岩出山城	17	67	48	42	C	B	D	E
後藤又兵衛	1575	待機	待機	織田家/姬路城	23	82	68	64	B	D	C	D
戶川秀安	1548	浦上家/岡山城	浦上家/岡山城	宇喜多家/常山城	62	63	57	53	C	C	D	D
戶川達安	1582	未誕生	待機	宇喜多家/常山城	54	55	52	61	C	C	D	D



	內政特技					戰鬥特技				[illegible]	[illegible]	陣形
	農業	商業	建設	[illegible]	外交	突擊	[illegible]	連發	火箭			
	×	×	○	×	○	○	×	×	×	絕對	—	偃月、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	—	鶴翼、偃月
	○	×	×	○	×	○	×	×	×	絕對	—	魚鱗、雁行、衡軛、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	—	鋒矢、方圓
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、偃月
	○	○	×	○	×	×	×	×	×	重視	—	雁行、長蛇
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	—	魚鱗、偃月、長蛇
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	魚鱗、雁行
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	—	偃月、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	—	衡軛、長蛇
	×	○	○	○	○	×	×	×	×	蔑視	—	魚鱗、長蛇
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	偃月、方圓
	○	×	○	×	○	○	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、衡軛、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	—	鶴翼、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	—	方圓
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	絕對	—	鶴翼、雁行
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	—	雁行、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	—	衡軛、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、衡軛
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	—	偃月、方圓
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	偃月、長蛇
	×	○	○	○	○	×	×	×	×	重視	—	鶴翼、魚鱗、衡軛、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	魚鱗、偃月、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	—	鶴翼、雁行
	○	×	○	○	×	○	×	×	×	輕視	茶人	鶴翼、魚鱗、衡軛、鋒矢
	×	○	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	雁行、偃月、長蛇
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、鋒矢
	×	○	○	×	×	×	×	×	×	重視	茶人	雁行、偃月
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	鶴翼、偃月、長蛇
	×	×	○	×	○	×	×	×	○	蔑視	茶人	鶴翼、偃月
	×	○	×	×	×	○	×	×	○	蔑視	—	雁行、衡軛、鋒矢
	○	×	×	○	×	○	×	×	○	蔑視	—	魚鱗、長蛇、偃月、方圓
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	—	鶴翼、衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	—	雁行、方圓
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	—	魚鱗、雁行

姓名	登場年	所屬／所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	鐵兵	水軍
戶澤政盛	1590	未誕生	未誕生	未誕生	60	48	54	53	D	B	D	E
戶澤道盛	1543	獨立／橫手城	獨立／橫手城	獨立／橫手城	37	54	52	45	D	C	E	E
戶澤盛安	1585	未誕生	待機	待機	64	73	78	75	C	A	D	E
戶田勝成	1576	待機	待機	織田家／後瀨山城	38	56	45	54	C	D	C	E
花房職秀	1564	待機	浦上家／津山城	宇喜多家／津山城	11	65	22	6	C	E	E	D
弘中隆兼	1530	死亡	死亡	死亡	54	64	59	55	C	C	D	D
和田昭為	1548	佐竹家／袋田城	佐竹家／袋田城	佐竹家／袋田城	73	41	40	64	D	D	D	E
和田惟政	1547	足利家／勝龍寺城	織田家／高槻城	死亡	62	59	54	71	B	D	D	E
ㄐ												
妹小路良賴	1521	大名／松倉城	大名／松倉城	死亡	63	57	58	59	C	D	E	E
妹小路賴綱	1555	妹小路家／松倉城	妹小[illegible]家／松倉城	大名／高山城	65	60	62	69	C	C	D	E
跡部勝資	1562	待機	武田家／躑躅崎館	武田家／躑躅崎館	42	23	39	33	D	C	E	E
井伊直孝	1602	未誕生	未誕生	未誕生	73	55	72	58	C	C	C	E
井伊直親	1548	今川家／二俁城	死亡	死亡	51	46	39	33	D	D	E	E
井伊直政	1562	未誕生	德川家／二俁城	德川家／二俁城	77	71	74	69	C	B	C	E
磯野員昌	1542	淺井家／佐和山城	淺井家／佐和山城	死亡	20	74	70	44	B	D	D	E
今川氏真	1553	今川家／駿府城	浪人	浪人	47	11	30	10	E	E	E	E
今川義元	1534	大名／駿府城	死亡	死亡	80	45	87	74	C	E	C	D
臼杵鑑速	1553	大友家／[illegible]本城	大友家／隈本城	死亡	74	24	59	73	C	D	D	D
江上武種	1544	死亡	死亡	死亡	28	45	48	40	C	C	D	E
江戶重通	1571	待機	待機	佐竹家／土浦城	54	41	35	44	D	D	D	E
江戶忠通	1522	佐竹家／水戶城	死亡	死亡	46	50	48	52	C	D	E	E
江里口信常	1563	待機	龍造寺家／佐賀城	龍造寺家／佐賀城	12	81	26	15	B	E	D	E
甲斐宗運	1534	獨立／內牧城	獨立／內牧城	獨立／內牧城	73	59	75	79	B	C	D	E
覓十藏	1600	未誕生	未誕生	待機	73	72	46	80	C	C	C	E
堅田元慶	1583	未誕生	待機	待機	59	24	42	53	D	D	D	D
加藤清正	1581	未誕生	待機	織田家／姬路城	70	85	86	65	C	A	C	D
加藤嘉明	1582	未誕生	待機	織田家／姬路城	53	77	71	46	B	C	C	C
金上盛備	1542	蘆名家／黑川城	蘆名家／黑川城	蘆名家／黑川城	65	59	56	61	C	C	E	E
金森長近	1539	織田家／犬山城	織田家／犬山城	織田家／大野城	68	55	59	64	C	D	C	E
菊池義武	1524	死亡	死亡	死亡	28	43	22	36	C	D	D	E
吉川經家	1562	待機	毛利家／福光城	死亡	24	67	64	46	B	D	D	E
吉川廣家	1576	未誕生	待機	毛利家／月山富田城	73	54	74	75	C	C	C	D
吉川元長	1563	待機	毛利家／月山富田城	毛利家／月山富田城	55	71	78	58	B	B	C	D
吉川元春	1545	毛利家／小倉山城	毛利家／月山富田城	毛利家／月山富田城	64	87	88	66	A	B	C	D
京極高次	1578	未誕生	待機	織田家／二條城	58	31	52	55	D	D	D	D
京極高知	1587	未誕生	未誕生	待機	56	34	43	47	D	D	D	D
京極高吉	1523	足利家／室町御所	足利家／二條城	死亡	57	29	36	52	D	D	D	E



	內政特技					戰鬥特技				[illegible]	[illegible]	[illegible]
	農業	商業	建設	[illegible]	外交	突擊	騎射	連弩	火箭			
	×	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	雁行、衡軛、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	長蛇、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、雁行
	×	×	○	×	×	×	×	○	○	蔑視	–	衡軛、鋒矢、方圓
	×	○	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	鋒矢、方圓
	×	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、衡軛、長蛇
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	長蛇、方圓
	○	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、長蛇
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、雁行、衡軛
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	雁行、偃月
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	衡軛、鋒矢
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	長蛇、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	長蛇、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	○	×	重視	–	雁行、偃月
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、雁行
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、鋒矢
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	鋒矢、方圓
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	重視	–	長蛇、方圓
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	偃月、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、長蛇
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	長蛇、鋒矢
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	偃月、衡軛、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、衡軛
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、長蛇
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、偃月、衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、長蛇
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、偃月
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	絕對	–	雁行、長蛇
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、長蛇
	○	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、方圓
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	茶人	鶴翼、雁行
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	偃月、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	長蛇、方圓
	×	○	×	×	○	○	×	×	×	輕視	–	雁行、偃月
	×	○	×	×	○	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、雁行、方圓



姓名	出生年	所屬・所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	鐵砲	水軍
吉良親貞	1556	長宗我部家/岡豐城	長宗我部家/岡豐城	死亡	59	70	74	58	B	B	C	D
吉良親實	1576	未誕生	待機	長宗我部家/中村城	56	63	66	43	C	C	D	D
九鬼守隆	1588	未誕生	未誕生	待機	50	63	53	47	C	E	C	A
九鬼嘉隆	1557	北田家/鳥羽城	織田家/鳥羽城	織田家/鳥羽城	31	79	61	58	C	E	B	S
九戶實親	1556	南部家/九戶城	南部家/九戶城	南部家/九戶城	34	49	48	26	D	B	E	E
九戶政實	1551	南部家/九戶城	南部家/九戶城	南部家/九戶城	40	73	68	46	C	A	E	E
車斯忠	1563	待機	佐竹家/水戶城	佐竹家/水戶城	11	58	15	48	C	C	D	E
酒井家次	1579	未誕生	待機	德川家/吉田城	56	45	53	37	D	D	D	E
酒井忠勝	1602	未誕生	未誕生	未誕生	89	17	37	68	D	E	D	E
酒井忠次	1542	今川家/岡崎城	德川家/吉田城	德川家/吉田城	70	77	77	63	B	C	C	D
酒井忠世	1587	未誕生	未誕生	待機	77	40	49	78	D	D	D	E
進藤貞治	1516	死亡	死亡	死亡	65	38	52	56	D	D	E	E
津川義冬	1564	待機	織田家/那古野城	織田家/松島城	43	39	46	33	D	D	E	E
津田重久	1564	待機	三好家/高屋城	織田家/福智山城	36	50	37	46	C	D	D	E
津田信澄	1570	待機	織田家/清洲城	織田家/石山御坊	47	58	52	18	D	C	C	E
久武親直	1556	長宗我部家/岡豐城	長宗我部家/岡豐城	長宗我部家/岡豐城	63	47	32	78	D	C	D	D
久武親信	1555	長宗我部家/岡豐城	長宗我部家/岡豐城	死亡	42	67	59	52	C	C	D	D
皆川廣照	1567	待機	北條家/館林城	北條家/館林城	53	30	31	56	D	D	D	E
結城晴朝	1548	大名/古河城	大名/古河城	大名/古河城	74	37	72	66	C	D	D	E
結城政勝	1522	死亡	死亡	死亡	67	42	70	59	C	D	E	E
吉岡定勝	1547	山名家/鳥取城	山名家/鳥取城	浪人	35	54	48	30	D	C	D	E
吉岡長增	1517	大友家/中津城	大友家/中津城	死亡	59	40	38	79	D	D	D	D
吉田重俊	1513	長宗我部家/岡豐城	長宗我部家/安藝城	死亡	45	61	58	72	C	C	E	E
吉田孝賴	1509	長宗我部家/岡豐城	死亡	死亡	62	54	60	80	B	D	E	E
吉田政重	1583	未誕生	待機	待機	23	71	55	41	C	D	D	D
吉田康俊	1580	未誕生	待機	長宗我部家/牛岐城	48	51	46	48	C	D	D	D
吉弘鑑理	1535	大友家/城井谷城	大友家/城井谷城	死亡	47	61	66	48	C	C	C	D
吉弘統幸	1579	未誕生	待機	大友家/城井谷城	42	56	63	61	C	D	C	D
吉見廣賴	1550	毛利家/津和野城	毛利家/津和野城	毛利家/津和野城	58	32	41	45	C	D	D	E
吉見正賴	1528	毛利家/津和野城	毛利家/津和野城	毛利家/津和野城	67	50	56	54	C	D	E	E
く												
青山忠俊	1593	未誕生	未誕生	待機	51	55	45	23	D	C	D	E
青山忠成	1566	待機	德川家/吉田城	德川家/吉田城	69	42	44	62	D	E	E	E
秋月種實	1557	大友家/古處山城	大友家/古處山城	大名/立花山城	67	40	64	56	C	D	D	E
秋月種長	1584	未誕生	待機	待機	57	34	43	55	D	D	D	E
秋月文種	1531	死亡	死亡	死亡	42	60	70	37	C	C	D	E
秋山信友	1542	武田家/高島城	武田家/木曾福島城	死亡	75	62	69	74	C	B	E	E
淺井井賴	1588	未誕生	未誕生	待機	69	78	55	51	C	B	D	E



內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	[illegible]			
○	×	×	○	×	○	×	×	×	輕視	－	鶴翼、魚鱗、偃月、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	－	鋒矢、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	茶人	鶴翼、偃月
○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	－	鶴翼、鋒矢
○	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	－	雁行、方圓
×	○	×	×	×	○	×	×	×	重視	－	雁行、長蛇
○	×	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	－	衡軛、鋒矢
×	×	○	○	×	○	×	×	×	輕視	－	鶴翼、方圓
×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	－	衡軛、方圓
○	×	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	－	長蛇、鋒矢
×	○	×	×	○	×	×	×	×	輕視	－	偃月、長蛇
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	－	鶴翼、鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	○	×	蔑視	僧侶	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	－	偃月、長蛇、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	○	蔑視	－	雁行、鋒矢
○	×	×	○	×	×	×	×	×	絕對	－	偃月、方圓
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	－	偃月、鋒矢
×	○	×	○	×	×	×	×	×	絕對	－	魚鱗、衡軛
○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	－	魚鱗、鋒矢
×	×	×	○	○	○	×	×	×	蔑視	－	鋒矢
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	僧侶	方圓
×	○	○	○	×	×	×	○	×	輕視	茶人	鶴翼、偃月、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	茶人	魚鱗、鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、衡軛、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	－	雁行、長蛇
×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	偃月、衡軛
×	×	×	×	×	×	×	○	×	蔑視	－	鋒矢、方圓
×	×	○	×	×	○	×	×	×	蔑視	－	衡軛、鋒矢、方圓
○	×	×	×	○	○	×	×	×	絕對	－	偃月、方圓
×	×	○	○	×	○	×	×	×	重視	－	魚鱗、長蛇
×	○	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、鋒矢
×	×	○	×	×	○	×	×	×	重視	－	鶴翼、雁行
×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	－	魚鱗、衡軛
×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	－	魚鱗、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	－	偃月、方圓
×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	－	雁行、長蛇
○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	－	鶴翼、魚鱗

姓名	登場年	所屬/所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	鐵炮	水軍
淺井長政	1560	淺井家/小谷城	大名/小谷城	死亡	65	74	89	49	B	B	C	E
淺井久政	1541	大名/小谷城	隱居	死亡	47	25	40	34	D	D	D	E
淺野長晟	1601	未誕生	未誕生	未誕生	62	48	58	56	C	D	D	D
淺野長政	1562	待機	織田家/大垣城	織田家/三木城	74	53	62	65	D	D	D	D
淺野幸長	1591	未誕生	未誕生	待機	72	67	61	73	C	C	C	D
淺利勝賴	1550	獨立/大館城	安東家/大館城	安東家/大館城	40	52	48	24	D	B	E	E
淺利則祐	1544	獨立/大館城	死亡	死亡	37	45	36	29	D	B	E	E
淺利則賴	1513	死亡	死亡	死亡	52	55	53	63	C	B	E	E
犬甘久知	1564	待機	浪人	浪人	39	52	47	37	C	C	D	E
犬甘政德	1530	死亡	死亡	死亡	34	37	50	47	D	C	E	E
犬童賴兄	1583	未誕生	待機	待機	63	39	26	59	D	D	D	E
犬童賴安	1536	相良家/水俣城	相良家/水俣城	島津家/水俣城	66	62	61	58	C	C	D	E
七里賴周	1545	本願寺家/御山御坊	本願寺家/御山御坊	死亡	59	57	79	60	B	E	B	E
清水宗治	1552	三村家/鶴首城	三村家/鶴首城	毛利家/鶴首城	28	71	63	54	B	D	D	D
清水康英	1547	北條家/下田城	北條家/下田城	北條家/下田城	31	67	55	46	C	E	D	A
清水義氏	1546	最上家/新庄沼田城	最上家/新庄沼田城	最上家/新庄沼田城	44	41	52	32	D	C	E	E
千葉邦胤	1576	待機	待機	北條家/佐倉城	39	36	34	51	D	D	D	E
千葉胤富	1544	獨立/佐倉城	北條家/佐倉城	死亡	56	44	53	57	C	D	D	E
妻木廣忠	1533	浪人	織田家/宇佐山城	織田家/八上城	53	30	44	52	D	D	D	E
前田慶次	1555	織田家/清洲城	浪人	浪人	2	100	69	48	C	S	E	E
前田玄以	1558	浪人	浪人	織田家/岐阜城	80	9	9	72	D	E	E	E
前田利家	1553	織田家/清洲城	織田家/岐阜城	織田家/七尾城	75	69	72	66	B	C	B	D
前田利長	1577	未誕生	待機	織田家/七尾城	65	52	67	59	C	C	C	D
前田利政	1593	未誕生	未誕生	待機	55	46	41	19	C	D	C	D
前野長康	1543	織田家/清洲城	織田家/大垣城	織田家/有子城	49	71	35	64	B	D	C	E
前波吉繼	1556	朝倉家/一乘谷城	朝倉家/一乘谷城	死亡	55	33	48	30	D	D	D	E
確直之	1586	未誕生	待機	待機	13	66	23	9	C	E	B	E
ㄒ												
穴山小助	1610	未誕生	未誕生	未誕生	50	79	49	83	C	B	C	E
穴山信君	1556	武田家/躑躅崎館	武田家/躑躅崎館	武田家/駿府城	66	22	21	54	D	C	E	D
小笠原貞慶	1561	待機	三好家/高屋城	織田家/深志城	62	57	61	51	D	A	E	E
小笠原長時	1534	長尾家/飯山城	三好家/高屋城	浪人	41	59	45	28	D	A	E	E
小笠原秀政	1584	未誕生	待機	待機	59	50	53	34	D	A	D	E
小川祐忠	1564	待機	織田家/水口城	織田家/水口城	25	49	17	58	D	D	D	E
小島政章	1558	獨立/中村城	獨立/中村城	長宗我部家/中村城	42	53	41	52	C	D	D	E
小田氏治	1548	獨立/土浦城	獨立/土浦城	佐竹家/土浦城	47	39	42	27	D	C	D	E
小田政治	1511	死亡	死亡	死亡	53	51	48	50	C	C	E	E
小寺政職	1532	赤松家/姬路城	赤松家/姬路城	死亡	48	39	47	51	D	D	E	D



內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、長蛇
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、長蛇
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、偃月
×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	劍客	鋒矢
×	×	○	×	○	×	×	×	×	輕視	–	偃月、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、鋒矢
×	×	×	○	×	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、魚鱗、偃月、長蛇、方圓
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	–	偃月、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	○	輕視	–	雁行、鋒矢
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、雁行
○	×	×	×	×	○	×	×	×	重視	–	雁行、偃月
×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、鋒矢
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	雁行、方圓
○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、雁行、方圓
×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	長蛇、鋒矢
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、衡軛
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	偃月、方圓
○	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、魚鱗、雁行
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	偃月、鋒矢
×	○	×	×	○	×	×	○	○	輕視	–	長蛇、鋒矢
○	×	○	○	○	×	×	×	○	絕對	茶人	魚鱗、衡軛、鋒矢、方圓
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	衡軛、長蛇
×	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	長蛇
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、偃月
×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	雁行
×	×	○	○	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、方圓
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	偃月、鋒矢
×	×	○	○	×	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、衡軛
○	×	×	×	×	×	×	×	○	重視	–	魚鱗、偃月
×	○	×	×	×	○	×	×	×	重視	–	魚鱗、長蛇
×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、偃月
×	○	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	茶人、僧侶	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
×	○	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	僧侶	[illegible]、魚鱗、雁行、偃月、[illegible]、長蛇、鋒矢、方圓
×	○	×	○	×	×	×	○	×	蔑視	僧侶	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
×	○	○	×	×	×	×	○	×	蔑視	僧侶	鶴翼、魚鱗、雁行、偃月、衡軛、長蛇、鋒矢、方圓
○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、偃月
○	×	×	○	○	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、方圓



姓名	登場年	所屬/[illegible]			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
小貫賴久	1559	佐竹家/水戶城	佐竹家/水戶城	佐竹家/水戶城	64	27	38	63	D	D	D	E
小野木重次	1582	未誕生	待機	織田家/清洲城	57	59	54	52	C	D	C	E
小野崎從通	1576	未誕生	待機	佐竹家/水戶城	42	34	39	32	D	D	D	E
小野忠明	1584	未誕生	待機	待機	9	82	7	8	C	E	E	E
小野寺輝道	1557	獨立/橫手城	獨立/橫手城	獨立/橫手城	55	64	58	65	C	B	E	E
小野寺義道	1585	未誕生	待機	待機	23	51	25	8	D	C	D	E
小幡景憲	1587	未誕生	未誕生	待機	7	49	19	60	E	E	E	E
小幡信貞	1556	武田家/小諸城	武田家/小諸城	真田家/小諸城	35	64	52	44	C	C	D	E
小濱景隆	1546	北田家/鳥羽城	北田家/大河內城	武田家/駿府城	26	59	45	34	C	E	C	B
小山高朝	1523	結城家/小山城	結城家/小山城	死亡	54	46	53	60	C	D	E	E
小山田信有	1538	死亡	死亡	死亡	46	62	64	39	D	B	E	E
小山田信茂	1552	武田家/岩殷山城	武田家/岩殷山城	武田家/岩殷山城	74	57	67	77	B	C	E	E
小山秀綱	1546	結城家/小山城	結城家/小山城	結城家/小山城	49	43	45	50	D	D	E	E
香川元景	1542	三好家/天霧城	三好家/天霧城	死亡	57	50	56	47	C	D	E	E
熊谷信直	1522	毛利家/小倉山城	毛利家/月山富田城	毛利家/月山富田城	41	69	63	46	B	D	E	E
熊谷元直	1570	待機	毛利家/月山富田城	毛利家/月山富田城	37	50	38	21	C	D	D	E
香西元成	1537	獨立/高槻城	死亡	死亡	36	52	44	51	C	C	D	C
香西佳清	1572	待機	三好家/十河城	織田家/十河城	45	40	35	39	C	D	D	C
香宗我部親泰	1558	長宗我部家/岡[illegible]城	長宗我部家/安藝城	長宗我部家/安藝城	78	64	78	82	C	C	C	D
小島職鎮	1534	神保家/富山城	神保家/富山城	上杉家/魚津城	58	31	47	62	D	D	D	E
小西行長	1577	待機	待機	織田家/三木城	76	45	68	54	C	D	B	B
小早川隆景	1548	毛利家/新高山城	毛利家/新高山城	毛利家/神邊城	92	63	83	88	B	C	C	C
小峰義親	1560	獨立/須賀川城	浪人	蘆名家/須賀川城	50	45	37	56	D	C	E	E
西園寺公廣	1556	獨立/宇和島城	獨立/宇和島城	獨立/宇和島城	35	27	21	12	D	D	E	D
西園寺[illegible]充	1529	獨立/宇和島城	死亡	死亡	51	36	64	55	C	D	E	D
相良武任	1517	死亡	死亡	死亡	63	10	15	67	E	E	E	E
相良晴廣	1532	死亡	死亡	死亡	60	50	68	54	C	D	D	E
相良義陽	1555	大名/人吉城	大名/人吉城	死亡	47	57	66	45	C	C	D	E
相良賴房	1581	未誕生	未誕生	島津家/人吉城	68	44	70	65	D	D	D	E
宍戶隆家	1533	毛利家/新高山城	毛利家/新高山城	毛利家/神西城	55	51	60	49	C	C	D	D
新發田重家	1561	待機	上杉家/新發田城	上杉家/新發田城	24	67	51	20	D	B	D	E
篠原長房	1528	三好家/勝瑞城	三好家/勝瑞城	死亡	68	37	25	62	D	D	E	D
下間賴龍	1536	本願寺家/石山御坊	本願寺家/石山御坊	死亡	59	50	75	52	B	E	B	D
下間仲孝	1566	待機	本願寺家/石山御坊	浪人	69	50	71	77	B	E	B	D
下間[illegible]照	1541	本願寺家/石山御坊	本願寺家/石山御坊	死亡	61	58	73	66	B	E	B	D
下間賴廉	1552	本[illegible]寺家/石山御坊	本願寺家/石山御坊	浪人	30	94	92	81	A	E	A	D
須田長義	1585	未誕生	未誕生	待機	64	52	50	71	A	C	C	E
須田滿親	1570	待機	上杉家/飯山城	上杉家/飯山城	71	57	58	75	A	C	C	E



內政特技					戰鬥特技				[illegible]	[illegible]	[illegible]
農業	商業	建設	雇用	外交	突騎	騎鐵	連弩	火箭			
×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	－	雁行、衡軛
○	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	－	魚鱗、雁行、長蛇
○	○	×	○	×	○	×	×	×	輕視	－	鶴翼、衡軛、鋒矢
×	○	○	×	×	○	×	×	×	輕視	－	魚鱗、雁行、方圓
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	－	魚鱗、衡軛
×	×	○	○	○	×	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、偃月、長蛇、鋒矢
×	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	長蛇
×	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	－	長蛇
○	○	×	○	×	×	×	○	×	重視	茶人	雁行、偃月、鋒矢
×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	魚鱗、方[illegible]
×	○	○	○	○	×	×	×	×	絕對	茶人	魚鱗、衡軛、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	－	雁行、鋒矢
×	○	×	×	×	×	×	○	○	蔑視	－	魚鱗、偃月、長蛇
×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	－	雁行、方圓
×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	偃月、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	－	偃月、方圓
○	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	－	衡軛、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	－	魚鱗、方圓
○	×	×	○	×	○	×	×	×	輕視	－	雁行、衡軛、長蛇、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	－	偃月
×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	－	偃月、鋒矢
×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	－	魚鱗、長蛇
×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	－	鶴[illegible]、衡軛
×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	－	衡軛、方圓
○	×	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	－	偃月、長蛇
×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、偃月
×	×	×	×	○	×	×	○	×	絕對	茶人、僧侶	鋒矢
×	×	×	×	×	×	×	○	×	絕對	茶人	長蛇、方圓
×	×	○	×	○	×	×	○	×	重視	－	衡軛、方圓
×	×	○	×	×	×	×	○	×	輕視	－	鶴[illegible]、偃月
○	×	○	○	×	×	×	○	×	輕視	－	雁行、衡軛
×	○	×	×	×	×	×	○	×	絕對	－	鶴翼、偃月
○	○	○	○	○	×	×	○	○	蔑視	茶人	鶴翼、偃月、長蛇、鋒矢、方圓
×	×	○	○	×	○	×	○	×	蔑視	－	魚鱗、雁行、衡軛、鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	○	×	絕對	－	魚鱗、鋒矢
×	○	×	×	×	×	×	○	×	重視	－	魚鱗、鋒矢



姓名	登場年	所屬／所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
仙石秀久	1571	待機	織田家／岐阜城	織田家／高屋城	31	60	24	28	B	E	C	E
相馬顯胤	1527	死亡	死亡	死亡	44	61	69	54	D	A	E	E
相馬盛胤	1544	大名／小高城	大名／小高城	大名／小高城	61	71	75	62	D	A	D	E
相馬義胤	1563	待機	相馬家／小高城	相馬家／小高城	57	65	63	56	D	A	D	E
新關久正	1583	未誕生	待機	待機	59	49	43	52	D	C	E	E
新納忠元	1541	島津家／出水城	島津家／出水城	島津家／宇土城	42	80	61	58	B	C	C	D
細川昭元	1563	待機	三好家／高屋城	織田家／二條城	30	16	13	28	E	E	E	E
細川真之	1553	三好家／勝瑞城	三好家／勝瑞城	長宗我部家／勝瑞城	26	33	19	7	E	E	E	E
細川忠興	1578	未誕生	待機	織田家／舞鶴城	80	68	74	72	B	C	B	D
細川晴元	1533	獨立／高槻城	死亡	死亡	53	40	65	49	C	C	D	D
細川藤孝	1549	足利家／勝龍寺城	足利家／勝龍寺城	織田家／舞鶴城	91	52	82	81	B	C	C	D
細川持隆	1530	死亡	死亡	死亡	42	30	40	36	D	D	E	D
向井正綱	1572	待機	待機	武田家／駿府城	19	77	63	59	C	E	A	S
脅阪安治	1573	待機	待機	織田家／姫路城	40	61	53	40	C	D	C	C
朽木元綱	1568	待機	浪人	織田家／佐和山城	58	36	33	65	D	D	D	E
ㄓ												
朝倉景鏡	1550	朝倉家／大野城	朝倉家／大野城	死亡	50	46	54	73	D	C	D	E
朝倉景隆	1526	朝倉家／一乘谷城	朝倉家／一乘谷城	死亡	51	59	59	33	C	D	E	E
朝倉景健	1556	朝倉家／一乘谷城	朝倉家／一乘谷城	死亡	34	60	56	41	C	C	D	E
朝倉景紀	1517	朝倉家／金崎城	朝倉家／金崎城	死亡	47	31	38	44	C	D	D	D
朝倉宗滴	1496	死亡	死亡	死亡	73	64	85	76	A	B	E	D
朝倉義景	1548	大名／一乘谷城	大名／一乘谷城	死亡	46	12	40	34	E	E	E	E
朝比奈信置	1543	今川家／駿府城	武田家／駿府城	武田家／駿府城	26	61	51	43	D	C	D	D
朝比奈泰朝	1553	今川家／高天神城	死亡	死亡	36	63	67	46	C	C	D	D
朝比奈泰能	1536	死亡	死亡	死亡	64	48	63	57	C	D	D	D
豬苗代盛國	1551	蘆名家／豬苗代城	蘆名家／豬苗代城	蘆名家／豬苗代城	49	55	27	60	C	C	E	E
豬苗代盛胤	1575	待機	待機	蘆名家／豬苗代城	32	63	51	43	C	B	D	E
豬俣邦憲	1564	待機	北條家／箕輪城	北條家／箕輪城	12	56	28	20	C	D	D	D
織田長益	1562	待機	織田家／清洲城	織田家／安土城	50	9	8	46	E	E	E	E
織田信雄	1573	待機	待機	織田家／松島城	32	34	31	24	D	D	D	E
織田信包	1558	織田家／清洲城	織田家／龜山城	織田家／松島城	61	54	69	48	C	D	C	D
織田信孝	1573	待機	待機	織田家／龜山城	41	58	62	12	C	C	C	E
織田信忠	1572	待機	待機	織田家／岐阜城	65	60	74	57	C	C	B	D
織田信友	1544	死亡	死亡	死亡	51	26	23	69	C	D	D	E
織田信長	1546	大名／清洲城	大名／岐阜城	大名／安土城	98	70	94	93	B	C	S	D
織田信秀	1529	死亡	死亡	死亡	52	75	84	43	B	B	D	E
織田信行	1551	死亡	死亡	死亡	57	37	42	40	D	D	E	E
織田秀信	1595	未誕生	未誕生	待機	51	16	47	32	D	D	C	E



	內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
	農業	商業	建設	調用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	－	衡軛
	○	○	○	○	○	○	×	×	×	輕視	茶人	魚鱗、偃月、衡軛、鋒矢、方圓
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	－	雁行、長蛇
	○	○	×	○	×	○	×	×	×	蔑視	－	雁行、偃月、衡軛
	○	×	×	○	×	○	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、雁行、長蛇
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	－	偃月、長蛇
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	蔑視	－	魚鱗、雁行、長蛇
	×	○	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、雁行、長蛇
	○	○	×	○	○	○	×	×	×	重視	－	魚鱗、雁行、長蛇
	×	○	○	○	○	○	×	×	×	輕視	－	鶴翼、偃月、衡軛、鋒矢、方圓
	×	○	×	○	×	○	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、魚鱗、衡軛、鋒矢、方圓
	×	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、偃月、衡軛、鋒矢、方圓
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	重視	－	鶴翼、衡軛
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、魚鱗、長蛇
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	－	衡軛、鋒矢
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	輕視	－	魚鱗、衡軛
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	－	長蛇、鋒矢
	×	×	○	○	○	×	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、魚鱗、偃月、衡軛、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	○	×	重視	－	鋒矢、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	－	魚鱗、偃月
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	雁行、長蛇
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	－	雁行、方圓
	○	○	×	○	○	○	×	×	×	蔑視	茶人	鶴翼、魚鱗、長蛇、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	－	雁行、衡軛
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	鋒矢
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	－	雁行、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	－	魚鱗、雁行
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、鋒矢
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	重視	－	鶴翼、衡軛、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	－	長蛇、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	－	偃月、方圓
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	重視	－	魚鱗、鋒矢
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、雁行
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	魚鱗、鋒矢
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	－	魚鱗、衡軛、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	鶴翼、偃月
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	－	雁行、長蛇



姓名	登場年	[illegible]國/所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
齋藤[illegible]興	1561	待機	朝倉家/一乘谷城	死亡	48	39	27	17	D	D	D	E
齋藤道三	1513	死亡	死亡	死亡	83	70	91	98	A	B	C	E
齋藤利三	1549	齋藤家/大垣城	織田家/宇佐山城	織田家/龜山城	33	61	62	48	C	C	D	E
齋藤朝信	1542	長尾家/與板城	上杉家/魚津城	上杉家/魚津城	69	70	63	66	B	B	D	E
齋藤義龍	1542	大名/稻葉山城	死亡	死亡	60	75	81	69	C	B	D	E
齋村政[illegible]	1577	未誕生	待機	織田家/上月城	53	44	51	14	D	D	D	E
真田大助	1614	未誕生	未誕生	未誕生	26	80	65	47	C	C	D	E
真田信[illegible]	1552	武田家/海津城	武田家/海津城	死亡	42	75	73	49	C	B	C	E
真田信幸	1581	未誕生	待機	真田家/海津城	83	62	78	72	B	C	C	E
真田昌幸	1562	待機	武田家/海津城	大名/海津城	88	68	93	94	A	B	C	E
真田幸隆	1528	武田家/海津城	武田家/海津城	死亡	78	65	83	96	A	C	D	E
真田幸村	1582	未誕生	待機	真田家/海津城	49	97	98	86	B	S	D	E
椎名康胤	1541	長尾家/魚津城	上杉家/魚津城	死亡	31	44	31	23	D	C	E	E
志賀親次	1581	未誕生	待機	大友家/岡城	29	78	61	71	B	D	C	E
志賀親守	1526	大友家/岡城	大友家/岡城	大友家/岡城	54	39	35	62	D	D	D	E
志村光安	1575	待機	待機	最上家/山形城	56	62	55	69	C	B	D	E
竹中重門	1579	未誕生	未誕生	織田家/大垣城	62	38	54	70	C	D	D	E
竹中半兵衛	1559	齋藤家/大垣城	織田家/大垣城	死亡	65	70	82	95	A	D	C	E
種子島時堯	1543	島津家/種子島城	島津家/種子島城	死亡	66	50	57	63	C	E	S	D
筑紫惟門	1546	大友家/古處山城	死亡	死亡	34	49	51	37	D	D	D	E
筑紫廣門	1567	待機	大友家/古處山城	秋月家/立花山城	64	30	47	78	D	D	D	E
直江景綱	1524	長尾家/與板城	上杉家/與板城	死亡	78	48	66	76	C	C	D	E
直江兼續	1575	待機	待機	上杉家/與板城	87	72	83	83	B	A	C	E
中川清秀	1561	待機	三好家/伊丹城	織田家/石山御坊	23	58	39	19	B	E	C	E
中野宗時	1526	伊達家/岩出山城	伊達家/岩出山城	死亡	71	20	20	68	E	E	E	E
中村一氏	1568	待機	浪人	織田家/姬路城	55	48	45	38	C	C	C	D
中山信正	1529	死亡	死亡	死亡	34	43	49	25	D	D	E	E
沼田顯泰	1526	長尾家/沼田城	死亡	死亡	39	45	30	46	D	E	E	E
沼田祐光	1557	浪人	南部家/石川城	津輕家/大浦城	70	58	59	78	B	C	C	E
簗尾高春	1561	待機	織田家/多聞山城	織田家/郡山城	38	49	42	57	D	D	C	E
支倉常長	1586	未誕生	未誕生	待機	69	20	31	54	E	E	E	E
真壁氏幹	1565	待機	佐竹家/水戶城	佐竹家/土浦城	22	79	51	35	B	E	E	E
真柄直隆	1551	朝倉家/一乘谷城	死亡	死亡	15	78	50	38	B	D	E	E
正木為春	1588	未誕生	未誕生	待機	60	25	34	51	D	D	D	D
正木時茂	1530	里見家/勝浦城	里見家/勝浦城	死亡	37	72	60	46	B	C	E	C
正木時忠	1535	里見家/勝浦城	里見家/勝浦城	死亡	55	46	50	57	C	C	E	C
正木賴忠	1566	待機	里見家/勝浦城	里見家/勝浦城	54	47	40	53	D	D	D	D



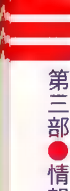
內政特技					戰鬥特技				威信	嗜好	陣形
農業	商業	建設	錄用	外交	突擊	騎射	連發	火箭			
×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、雁行、偃月
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、衡軛
○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、鋒矢
×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、鋒矢
○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、鋒矢
×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	偃月
×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、雁行
×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	雁行、長蛇
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、方圓
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、偃月
○	×	○	○	×	×	×	×	×	重視	茶人	長蛇、方圓
×	×	○	×	○	×	×	×	×	輕視	–	長蛇、鋒矢
○	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、雁行
○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、衡軛
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	長蛇、鋒矢
○	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	衡軛
×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鋒矢、方圓
○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	偃月、長蛇
×	○	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、魚鱗、長蛇、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	–	偃月
×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、衡軛
○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	偃月、鋒矢
○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、長蛇
×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、偃月、鋒矢
○	×	○	×	○	○	×	×	×	重視	–	鶴翼、魚鱗、衡軛、長蛇、方圓
○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、偃月
○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、魚鱗
○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	雁行、衡軛
○	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	茶人	魚鱗、長蛇、方圓
×	○	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、雁行、衡軛、長蛇、鋒矢
×	○	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	雁行、衡軛
×	○	×	×	×	○	×	×	×	絕對	–	偃月、方圓
○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	偃月、長蛇
○	×	×	×	×	○	×	×	×	重視	–	鶴翼、方圓
×	○	×	○	×	○	×	×	×	輕視	–	鶴翼、偃月
×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、鋒矢
×	×	○	○	×	○	×	×	×	輕視	–	鶴翼、雁行、衡軛、長蛇、鋒矢
×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、偃月



姓名	誕生年	所属／所在地			能力値				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戦闘	指揮	智謀	歩兵	騎兵	槍兵	水軍
赤井直正	1544	波多野家／横山城	波多野家／横山城	死亡	43	72	57	68	B	C	D	E
赤尾清綱	1529	淺井家／小谷城	淺井家／小谷城	死亡	46	66	57	49	C	C	D	E
赤穴盛清	1544	尼子家／瀬戸山城	毛利家／瀬戸山城	毛利家／瀬戸山城	60	45	39	53	D	D	D	E
赤星統家	1545	大友家／隈本城	大友家／隈本城	島津家／宇土城	41	46	39	44	D	D	D	E
赤松則房	1574	待機	待機	織田家／上月城	54	43	36	55	D	D	D	E
赤松晴政	1532	死亡	死亡	死亡	30	16	27	22	D	E	E	E
赤松政秀	1525	赤松家／上月城	赤松家／姫路城	死亡	48	58	54	62	C	D	D	E
赤松義祐	1552	大名／津山城	大名／姫路城	死亡	51	45	45	52	D	D	E	E
池田勝正	1563	待機	浪人	死亡	38	50	24	42	D	D	D	E
池田桓興	1551	織田家／犬山城	織田家／犬山城	織田家／伊丹城	63	57	60	51	C	C	C	D
池田輝政	1579	未誕生	待機	織田家／伊丹城	70	65	64	58	C	C	C	D
池田知正	1570	待機	三好家／伊丹城	織田家／伊丹城	50	53	46	50	D	D	D	E
池田長正	1543	獨立／伊丹城	死亡	死亡	31	56	51	40	C	D	D	E
長船貞親	1545	浦上家／岡山城	浦上家／津山城	宇喜多家／津山城	68	37	46	70	D	D	D	D
長船綱直	1574	待機	待機	宇喜多家／津山城	70	23	28	56	D	D	D	D
川村重吉	1594	未誕生	未誕生	待機	81	6	10	23	E	E	E	E
城井鎮房	1551	大友家／城井谷城	大友家／城井谷城	大友家／城井谷城	52	58	64	23	C	D	D	E
城井長房	1521	大友家／城井谷城	大友家／城井谷城	大友家／城井谷城	53	47	67	39	D	D	E	E
柴田勝家	1537	織田家／清洲城	織田家／觀音寺城	織田家／北庄城	60	86	85	52	C	A	C	E
柴田勝豐	1571	待機	待機	織田家／北庄城	40	21	26	17	D	D	D	E
城親基	1556	大友家／隈本城	大友家／隈本城	島津家／宇土城	38	35	49	41	D	D	D	E
長宗我部國親	1523	死亡	死亡	死亡	75	64	80	74	B	C	D	D
長宗我部親和	1582	未誕生	待機	長宗我部家／天霧城	44	42	36	21	D	D	D	D
長宗我部信親	1580	未誕生	待機	長宗我部家／岡豐城	59	76	75	60	B	C	C	D
長宗我部元親	1554	大名／岡豐城	大名／岡豐城	大名／勝瑞城	89	68	90	85	A	B	C	C
長宗我部盛親	1590	未誕生	未誕生	待機	31	72	62	27	C	D	D	D
長續連	1530	田山家／穴水城	田山家／穴水城	死亡	58	48	54	63	C	D	D	E
長連龍	1561	待機	田山家／穴水城	織田家／穴水城	55	33	52	45	D	D	D	E
長尾顯景	1564	待機	上杉家／春日山城	大名／春日山城	82	74	85	66	B	B	C	D
長尾景虎	1545	大名／春日山城	大名／春日山城	死亡	64	98	100	63	B	S	D	D
長尾景長	1542	長尾家／館林城	死亡	死亡	66	33	52	61	C	D	E	E
長尾景信	1542	長尾家／枋尾城	上杉家／枋尾城	死亡	63	36	32	53	D	C	E	E
長尾憲長	1522	死亡	死亡	死亡	54	31	42	55	D	D	E	E
長尾晴景	1528	死亡	死亡	死亡	49	22	45	33	D	C	E	E
長尾政景	1541	長尾家／阪戶城	死亡	死亡	69	62	73	64	C	C	D	E
長野貝藤	1567	待機	北畠家／大河內城	死亡	44	51	41	24	C	D	D	D
長野業正	1506	長尾家／箕輪城	死亡	死亡	49	91	84	79	A	B	E	E
長野業盛	1561	待機	死亡	死亡	40	63	55	48	C	C	E	E



	[illegible]特技					[illegible]				威[illegible]	職業	陣形
	農業	商業	建設	登用	外交	突擊	[illegible]	連發	[illegible]			
	○	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	鋒矢
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	衡軛、長蛇
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、偃月
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、衡軛、方圓
	○	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、魚鱗、長蛇
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、長蛇
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚[illegible]、雁行
	×	○	○	×	○	×	×	×	×	重視	–	衡軛、鋒矢
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	忍者	雁行、鋒矢
	○	×	○	○	×	○	×	×	×	輕視	–	雁行、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、衡軛
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、魚鱗
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	–	雁行、方圓
	○	○	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	茶人	魚鱗、長蛇
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、偃月
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	偃月、衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、方圓
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、偃月
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、鋒矢
	○	×	×	×	×	○	×	×	×	重視	–	長蛇、鋒矢
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	茶人、僧侶	衡軛、長蛇
	×	×	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、雁行、衡軛
	×	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	劍客	鶴翼、衡軛、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、方圓
	×	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、衡軛、方圓
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、方[illegible]
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、長蛇
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、長蛇
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、方圓
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鋒矢、方圓
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	衡軛、長蛇



第三部●情報要覽

武將資料一覽表

姓名	登場年	所屬/所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
長束正家	1576	待機	待機	織田家/後瀨山城	92	13	21	18	D	E	E	E
成田氏長	1557	長尾家/忍城	北條家/忍城	北條家/忍城	59	47	64	62	C	D	D	E
成田長忠	1565	待機	北條家/忍城	北條家/忍城	55	40	57	55	D	D	D	E
成田長泰	1508	長尾家/忍城	北條家/忍城	死亡	56	55	61	41	C	D	E	E
成松信勝	1560	龍造寺家/佐賀城	龍造寺家/佐賀城	龍造寺家/佐賀城	28	77	67	54	B	D	C	E
成富茂安	1575	待機	待機	龍造寺家/柳河城	72	62	58	42	C	C	C	E
ア												
生駒親正	1545	浪人	織田家/犬山城	織田家/犬山城	60	47	53	57	C	D	D	D
石川家成	1549	今川家/岡崎城	德川家/高天神城	德川家/高天神城	53	44	57	59	C	D	D	E
石川數正	1550	今川家/岡崎城	德川家/岡崎城	德川家/岡崎城	81	44	55	79	D	D	E	E
石川五右衛門	1577	待機	待機	獨立/上野城	1	85	15	68	S	E	E	E
石川高信	1521	南部家/石川城	南部家/石川城	死亡	54	66	63	53	C	B	E	E
石川久智	1524	三村家/鶴首城	死亡	死亡	48	50	53	39	D	D	E	E
石川久式	1553	三村家/鶴首城	三村家/鶴首城	死亡	38	46	47	29	D	D	D	E
石川康長	1575	待機	待機	德川家/岡崎城	57	37	35	29	D	D	D	E
石田三成	1579	待機	待機	織田家/姬路城	94	25	40	17	D	D	D	D
市川經好	1535	毛利家/高嶺城	毛利家/高嶺城	毛利家/高嶺城	66	26	32	61	D	D	E	D
上杉朝定	1544	死亡	死亡	死亡	45	43	46	26	D	C	E	E
上杉憲政	1538	長尾家/箕輪城	上杉家/春日山城	死亡	42	20	25	19	E	E	E	E
上田朝直	1509	北條家/缽形城	北條家/缽形城	北條家/缽形城	67	26	49	56	C	D	E	E
上田憲定	1556	北條家/缽形城	北條家/缽形城	北條家/缽形城	69	17	29	45	D	D	E	E
上村賴興	1509	死亡	死亡	死亡	65	28	49	60	D	D	E	E
氏家定直	1519	最上家/山形城	最上家/山形城	死亡	64	44	62	71	C	C	E	E
氏家卜全	1532	齋藤家/大垣城	織田家/大垣城	死亡	52	62	60	47	B	C	D	E
氏家光氏	1580	未誕生	待機	最上家/山形城	27	65	54	53	C	B	D	E
氏家守棟	1549	最上家/山形城	最上家/山形城	最上家/山形城	60	52	50	80	C	C	D	E
氏家行廣	1561	待機	織田家/大垣城	織田家/大垣城	43	51	46	34	C	D	D	E
上井覺兼	1560	島津家/內城	島津家/內城	島津家/內城	73	33	36	64	D	D	C	E
柿崎景家	1528	長尾家/春日山城	上杉家/春日山城	死亡	19	93	64	10	C	A	E	E
上泉信綱	1523	長尾家/箕輪城	浪人	死亡	16	96	50	38	B	E	E	E
神戶具盛	1545	獨立/龜山城	織田家/龜山城	織田家/龜山城	38	25	33	40	D	D	E	E
神原康政	1563	待機	德川家/濱松城	德川家/濱松城	59	83	80	56	B	B	C	D
神保氏張	1543	神保家/富山城	神保家/富山城	織田家/富山城	56	44	42	50	C	D	D	E
神保覺廣	1539	神保家/富山城	神保家/富山城	死亡	37	42	37	40	D	D	E	E
神保長城	1557	神保家/富山城	神保家/富山城	死亡	40	46	51	38	D	D	E	E
神保長住	1568	待機	神保家/富山城	織田家/富山城	36	35	24	15	D	D	D	E
神保長職	1533	大名/富山城	大名/富山城	死亡	59	48	55	57	C	D	E	E
水原親憲	1561	待機	上杉家/新發田城	上杉家/新發田城	17	60	44	48	D	B	D	E



	內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
	農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、偃月
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、鋒矢
	○	×	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、衡軛、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、衡軛
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	雁行、衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鋒矢、方圓
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	重視	–	雁行、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、雁行
	○	×	×	○	×	×	×	○	×	輕視	–	鶴翼、偃月、衡軛
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、雁行、方圓
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	[illegible]月、方[illegible]
	×	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、長蛇、鋒矢
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、方圓
	×	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	長蛇
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、鋒矢
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	雁行、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、魚鱗、鋒矢、方圓
	×	×	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	衡軛、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、偃月
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、長蛇
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	絕對	–	鶴[illegible]、方圓
	×	×	×	○	○	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼
	×	×	×	○	○	×	×	×	×	絕對	–	衡軛
	×	×	×	○	○	×	×	×	×	絕對	–	衡軛
	×	×	×	○	○	×	×	×	×	絕對	劍客	鋒矢、方圓
	×	×	×	○	○	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、偃月
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、方圓

姓名	登場年	所屬／所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
杉興運	1525	死亡	死亡	死亡	57	52	51	60	C	D	D	D
杉重矩	1517	死亡	死亡	死亡	57	54	55	42	C	D	E	D
杉重良	1568	待機	毛利家／高嶺城	死亡	37	36	33	24	D	D	D	D
杉原盛重	1548	三村家／神邊城	毛利家／神邊城	死亡	36	61	48	52	C	D	D	D
十河一存	1547	三好家／十河城	死亡	死亡	42	73	63	54	B	B	C	C
十河存保	1562	待機	三好家／十河城	織田家／十河城	47	57	68	38	C	C	C	C
楯岡滿茂	1562	待機	最上家／新庄沼田城	最上家／新庄沼田城	46	53	49	56	C	C	D	E
深水長志	1547	相良家／人吉城	相良家／人吉城	島津家／人吉城	76	19	55	77	D	E	D	E
山口重政	1579	未誕生	待機	織田家／清洲城	34	49	28	60	D	D	D	E
山崎家盛	1582	未誕生	待機	織田家／阪本城女	51	36	41	33	D	D	D	E
山崎片家	1562	待機	織田家／宇佐山城	織田家／阪本城	39	49	44	50	C	D	D	E
山崎長德	1567	待機	朝倉家／一乘谷城	織田家／福智山城	27	51	36	34	C	D	D	E
山田有榮	1593	未誕生	未誕生	待機	65	61	56	66	B	C	B	D
山田有信	1559	島津家／內城	島津家／內城	島津家／佐土原城	33	68	59	61	B	D	B	D
山田宗昌	1559	伊東家／飫肥城	伊東家／飫肥城	大友家／母牟禮城	28	57	50	58	B	D	C	E
山中鹿之介	1560	尼子家／月山富田城	獨立／上月城	死亡	21	79	61	57	B	D	D	E
山名祐豐	1526	山名家／此隅城	山名家／此隅城	死亡	55	53	52	47	D	D	E	E
山名豐國	1560	山名家／鳥取城	大名／鳥取城	織田家／鳥取城	35	33	45	12	D	E	D	E
山名豐定	1527	大名／鳥取城	死亡	死亡	61	47	57	58	D	D	E	E
山內一豐	1565	待機	織田家／犬山城	織田家／三木城	52	50	49	59	D	D	C	D
山本勘助	1508	武田家／躑躅崎館	死亡	死亡	52	78	44	84	A	E	C	E
ㄖ												
仁科盛信	1572	待機	待機	武田家／躑躅崎館	55	74	70	41	C	B	E	E
入田親誠	1529	死亡	死亡	死亡	46	37	25	43	D	D	D	D
日根野弘就	1533	齋藤家／稻葉山城	淺井家／小谷城	織田家／安土城	22	69	30	46	C	C	E	E
壬生綱雄	1544	宇都宮家／壬生城	宇都宮家／壬生城	死亡	39	41	33	26	D	D	E	E
壬生義雄	1567	待機	宇都宮家／壬生城	宇都宮家／壬生城	48	46	43	50	C	D	D	E
ㄗ												
足利晴氏	1527	浪人	死亡	死亡	43	19	32	48	D	E	E	E
足利義昭	1552	足利家／室町御所	大名／二條城	浪人	85	11	60	85	E	E	E	E
足利義氏	1560	浪人	浪人	浪人	42	14	19	22	D	E	E	E
足利義輝	1550	大名／室町御所	死亡	死亡	67	64	90	39	C	D	E	E
足利義晴	1530	死亡	死亡	死亡	50	22	75	31	D	E	E	E
佐伯惟定	1578	未誕生	待機	大友家／母牟禮城	45	52	47	53	C	D	C	C
佐伯惟教	1539	大友家／母牟禮城	大友家／母牟禮城	死亡	38	58	57	43	C	D	C	C
佐久間勝政	1569	待機	織田家／觀音寺城	織田家／尾山城	39	60	53	32	B	D	D	E
佐久間信盛	1542	織田家／清洲城	織田家／觀音寺城	死亡	60	53	54	49	C	D	D	E
佐久間盛政	1568	待機	織田家／觀音寺城	織田家／尾山城	26	74	51	20	B	D	C	E



	內政特技					戰鬥特技				威信	[illegible]	[illegible]
	農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、衡軛
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	劍客	衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	鋒矢、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、長蛇
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、長蛇
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、長蛇
	○	○	○	○	×	○	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、雁行、衡軛、長蛇、方圓
	×	○	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	茶人	偃月、鋒矢
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、衡軛
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	雁行、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、長蛇
	○	×	×	×	×	×	×	○	×	蔑視	–	雁行、衡軛、方圓
	×	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、衡軛
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、雁行
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	重視	–	鶴翼、魚鱗
	○	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	偃月、鋒矢
	○	○	×	○	○	○	×	×	×	絕對	–	魚鱗、雁行、衡軛、方圓
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	長蛇、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、長蛇
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、長蛇
	○	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	魚鱗
	×	○	×	×	×	○	×	×	×	重視	–	偃月、衡軛、長蛇
	×	○	×	×	×	×	×	×	○	蔑視	–	衡軛、長蛇、鋒矢
	×	×	○	○	×	○	×	×	×	輕視	–	魚鱗、雁行、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	○	蔑視	–	鶴[illegible]、雁行、方圓
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	輕視	–	鶴翼、偃月
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、衡軛
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	雁行、鋒矢
	○	×	×	×	×	○	×	×	×	蔑視	–	偃月、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	偃月、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、偃月
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、方圓

姓名	登場年	所屬/所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
佐久間安政	1570	待機	織田家/觀音寺城	織田家/尾山城	24	58	38	26	C	D	D	E
佐佐木小次郎	1614	未誕生	未誕生	未誕生	4	80	4	11	D	E	E	E
佐世清宗	1536	尼子家/神西城	死亡	死亡	46	33	42	50	D	D	E	D
佐世元嘉	1561	待機	毛利家/神西城	毛利家/神西城	61	23	29	55	D	D	D	D
佐竹義昭	1546	大名/水戶城	死亡	死亡	74	51	73	64	C	C	E	E
佐竹義堅	1529	佐竹家/袋田城	死亡	死亡	58	38	49	36	D	D	E	E
佐竹義重	1562	待機	大名/水戶城	大名/水戶城	83	74	89	82	B	B	D	E
佐竹義宣	1585	未誕生	待機	待機	67	64	77	65	C	C	D	E
佐竹義憲	1585	未誕生	待機	待機	57	36	45	56	D	D	D	E
佐竹義久	1556	佐竹家/袋田城	佐竹家/袋田城	佐竹家/袋田城	61	29	37	62	D	D	D	E
佐竹義廣	1591	未誕生	未誕生	待機	55	40	61	42	D	D	D	E
佐佐成政	1554	織田家/那古野城	織田家/岐阜城	織田家/富山城	48	74	55	42	B	D	A	E
佐野房綱	1574	待機	待機	結城家/小山城	31	59	26	26	C	D	E	E
佐野昌綱	1541	浪人	北條家/館林城	死亡	50	47	52	54	C	D	E	E
佐野宗綱	1574	待機	待機	結城家/小山城	46	43	53	41	D	D	E	E
諏訪賴忠	1555	浪人	浪人	浪人	59	22	46	52	D	C	D	E
增田長盛	1564	待機	浪人	織田家/長濱城	81	14	32	21	D	E	E	E
最上家親	1597	未誕生	未誕生	待機	50	39	59	48	D	C	D	E
最上義光	1561	待機	最上家/山形城	大名/山形城	80	69	84	91	B	B	D	E
最上義忠	1603	未誕生	未誕生	未誕生	54	34	46	51	C	C	D	E
最上義親	1597	未誕生	未誕生	待機	51	47	37	50	D	C	D	E
最上義守	1536	大名/山形城	大名/山形城	隱居	42	31	42	19	D	C	E	E
ㄘ												
村井貞勝	1538	織田家/清洲城	織田家/清洲城	織田家/二條城	88	7	13	67	E	E	E	E
村上國清	1561	待機	上杉家/飯山城	上杉家/[illegible]山城	55	53	59	62	C	B	D	E
村上武吉	1548	河野家/來島城	毛利家/新高山城	毛利家/神邊城	19	75	67	53	C	E	C	S
村上義清	1518	長尾家/飯山城	上杉家/飯山城	死亡	49	82	69	34	C	A	D	E
村上吉充	1549	河野家/來島城	毛利家/新高山城	毛利家/神[illegible]城	31	69	55	40	C	E	C	S
ㄙ												
粟屋勝久	1538	武田家/後瀨山城	朝倉家/後瀨山城	織田家/後瀨山城	45	51	44	53	C	D	D	E
色部顯長	1564	待機	上杉家/新發田城	上杉家/新發田城	41	73	53	40	C	C	D	E
色部勝長	1508	長尾家/新發田城	死亡	死亡	33	68	55	37	D	B	E	E
色部長實	1568	待機	上杉家/新發田城	上杉家/新發田城	40	56	50	46	D	B	D	E
桑名吉成	1566	待機	長宗我部家/岡豐城	長宗我部家/中村城	47	63	39	43	C	D	D	D
桑山元晴	1582	未誕生	待機	織田家/犬山城	46	32	53	44	D	D	D	E
斯波義銀	1554	織田家/那古野城	浪人	浪人	29	20	12	25	D	E	E	E
斯波義統	1532	死亡	死亡	死亡	31	15	33	15	D	E	E	E
寺澤廣高	1582	未誕生	待機	織田家/三木城	65	48	50	55	D	D	D	D



	內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
	農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
	○	×	×	○	×	×	×	○	×	輕視	－	雁行、長蛇
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	茶人	鶴翼、方圓
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	－	雁行、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	－	魚鱗、衡軛
	×	×	○	○	○	×	×	○	○	蔑視	－	魚鱗、雁行、衡軛、長蛇
	×	○	×	○	×	○	×	×	○	重視	－	偃月、鋒矢
	○	×	×	○	×	×	×	○	○	輕視	－	魚鱗、偃月、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	○	絕對	茶人	鶴翼
	×	×	○	○	×	○	×	×	○	蔑視	－	雁行、衡軛、長蛇
	○	×	×	×	×	×	×	×	○	重視	－	偃月、方圓
	○	○	○	○	○	×	×	○	○	輕視	茶人	鶴翼、雁行、衡軛、長蛇、鋒矢
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	魚鱗、鋒矢
	×	○	○	×	○	×	×	×	×	絕對	茶人	鶴翼、魚鱗、長蛇、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	－	雁行、衡軛
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	－	魚鱗、長蛇
	×	○	×	×	○	×	×	○	×	絕對	－	鶴翼、鋒矢
	×	○	×	×	○	×	×	○	×	重視	－	魚鱗、偃月
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	衡軛、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	－	鶴翼、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	－	衡軛、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	－	雁行、長蛇
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	－	魚鱗、偃月
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	－	長蛇、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	－	衡軛、方圓
	×	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	僧侶	雁行、衡軛
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	－	魚鱗、鋒矢
	×	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	僧侶	鶴翼、鋒矢
	×	○	○	○	○	×	×	×	×	重視	茶人	魚鱗、偃月、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	－	偃月、方圓
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	蔑視	－	衡軛、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	－	鶴翼、雁行
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	茶人	魚鱗、長蛇
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	茶人	偃月、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	輕視	－	鶴翼、雁行
	×	○	×	○	○	×	×	×	×	輕視	茶人	魚鱗、雁行、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	－	鶴翼、鋒矢
	○	×	×	×	×	○	×	×	×	重視	－	魚鱗、偃月
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	－	魚鱗、衡軛



姓名	登場年	所屬／[illegible]在地			能力值				兵種[illegible]性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰[illegible]	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
穗井田元清	1566	待機	毛利家／新高山城	毛利家／鶴首城	57	61	73	44	C	C	D	D
松井康之	1565	待機	足利家／勝龍寺城	織田家／舞鶴城	51	54	46	57	C	D	C	D
松倉重信	1558	筒井家／多聞山城	織田家／多聞山城	織田家／郡山城	68	56	54	71	B	D	C	E
松倉重政	1586	未誕生	未誕生	待機	22	59	51	16	C	D	D	E
松平忠輝	1607	未誕生	未誕生	未誕生	61	81	74	73	B	C	B	D
松平忠吉	1595	未誕生	未誕生	待機	64	49	66	38	D	B	C	D
松平信康	1570	待機	德川家／岡崎城	死亡	59	78	81	66	B	C	B	D
松平秀忠	1594	未誕生	未誕生	待機	85	21	33	82	D	E	D	E
松平秀康	1589	未誕生	未誕生	待機	54	75	76	41	D	B	C	D
松平[illegible]忠	1545	死亡	死亡	死亡	49	16	48	31	D	D	E	E
松平元康	1549	今川家／岡崎城	大名／濱松城	大名／濱松城	99	84	96	88	A	C	B	D
松田憲秀	1545	北條家／小田原城	北條家／小田原城	北條家／小田原城	68	22	16	72	D	D	E	D
松永久秀	1525	三好家／岸和田城	織田家／高取山城	死亡	88	55	81	99	B	D	C	E
松永久通	1553	三好家／岸和田城	織田家／高取山城	死亡	61	46	40	76	C	D	C	E
松野重元	1592	未誕生	未誕生	待機	17	63	25	19	B	E	D	E
松浦鎮信	1568	待機	獨立／平戶城	龍造寺家／平戶城女	72	43	56	65	C	D	B	C
松浦隆信	1546	獨立／平戶城	獨立／平戶城	龍造寺家／平戶城	78	28	61	64	C	D	B	C
三浦元忠	1570	待機	毛利家／吉田郡山城	毛利家／吉田郡山城	60	22	16	55	D	E	E	D
三雲成持	1555	六角家／宇佐山城	浪人	浪人	52	41	47	54	D	D	D	E
三木顯綱	1560	姉小路家／櫻洞城	姉小路家／櫻洞城	姉小路家／櫻洞城	47	41	54	70	D	D	D	E
三木國綱	1561	待機	姉小路家／櫻洞城	姉小路家／櫻洞城	45	29	36	58	D	D	D	E
三村家親	1525	大名／鶴首城	死亡	死亡	55	63	59	53	C	C	E	E
三村親成	1532	三村家／[illegible]首城	三村家／鶴首城	死亡	56	47	48	63	D	D	E	E
三村元親	1551	三村家／鶴首城	大名／鶴首城	死亡	43	54	55	35	D	D	D	E
三好伊三	1597	未誕生	未誕生	待機	18	83	16	25	A	D	E	E
三善一守	1562	待機	田山家／七尾城	織田家／富山城	44	48	41	50	D	D	D	E
三好清海	1595	未誕生	未誕生	待機	16	84	22	20	A	D	E	E
三好長[illegible]	1538	大名／高屋城	死亡	死亡	90	45	90	84	C	C	C	C
三好長治	1562	待機	三好家／勝瑞城	死亡	38	53	47	29	D	D	D	D
三好長逸	1530	三好家／槙島城	三好家／槙島城	死亡	62	56	65	67	C	D	C	C
三好政勝	1549	獨立／伊丹城	織田家／多聞山城	織田家／岸和田城	47	57	53	60	C	D	C	D
三好政長	1527	死亡	死亡	死亡	43	54	50	44	D	D	E	D
三好政康	1543	三好家／高屋城	三好家／高屋城	浪人	48	64	60	48	C	D	C	C
三好義興	1557	三好家／高屋城	死亡	死亡	67	35	70	43	D	D	D	D
三好義[illegible]	1542	三好家／勝瑞城	死亡	死亡	74	63	78	76	B	C	C	C
三好義繼	1561	待機	大名／高屋城	死亡	41	29	63	35	D	C	D	D
森岡信元	1560	浪人	南部家／石川城	津輕家／大浦城	29	52	41	26	D	B	D	E
森忠政	1585	未誕生	待機	待機	54	52	46	53	C	D	D	E



	內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
	農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	茶人	偃月、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、衡軛
	○	○	×	×	○	×	×	○	×	蔑視	–	雁行、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、衡軛
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	偃月、方[illegible]
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	雁行、長蛇
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	衡軛、鋒矢
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、偃月、方[illegible]
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	[illegible]、衡軛、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	○	絕對	–	雁行、長蛇
	×	○	×	○	×	×	×	×	○	輕視	茶人	鶴[illegible]、偃月、衡軛
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、衡軛
	×	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	茶人、僧侶	偃月
	×	○	×	×	×	×	×	×	○	輕視	–	偃月、方圓
	○	×	×	×	○	×	×	×	○	重視	–	鶴翼、偃月
	×	○	×	×	×	×	×	×	○	絕對	–	雁行、方圓
	×	○	×	○	×	×	×	×	○	蔑視	–	魚鱗、偃月
	○	○	×	○	○	×	×	×	○	輕視	–	魚鱗、衡軛、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	○	重視	–	衡軛、長蛇
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	魚鱗、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	○	蔑視	–	魚鱗、衡軛
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、方圓
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、鋒矢
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	長蛇、方圓
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	輕視	–	雁行、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	茶人	長蛇、鋒矢
	×	○	○	○	○	×	×	×	×	輕視	–	雁行、長蛇、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	○	×	重視	–	鶴翼、偃月
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	衡軛
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、衡軛
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、長蛇

姓名	登場年	所屬/所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	鐵炮	水軍
森長可	1570	待機	織田家/宇佐山城	織田家/岩村城	30	67	57	43	C	C	C	E
森可成	1538	織田家/犬山城	織田家/宇佐山城	死亡	44	63	64	49	B	D	C	E
森蘭丸	1580	未誕生	待機	織田家/安土城	72	55	50	70	C	C	B	E
Y												
阿蘇惟豐	1512	死亡	死亡	死亡	49	21	52	36	D	D	E	E
阿蘇惟將	1539	獨立/內牧城	獨立/內牧城	獨立/內牧城	58	38	64	47	D	D	D	E
阿閉貞征	1543	淺井家/今濱城	淺井家/今濱城	織田家/長濱城	28	35	18	28	D	D	D	E
ㄠ												
奧平貞能	1552	今川家/長條城	德川家/長條城	德川家/新城城	50	47	46	53	C	D	D	E
奧平信昌	1570	待機	德川家/長條城	德川家/新城城	36	66	56	52	B	D	C	E
ㄢ												
安藝國虎	1546	獨立/安藝城	死亡	死亡	48	60	67	38	B	D	D	E
安宅信康	1564	待機	三好家/勝瑞城	死亡	49	50	43	36	D	D	D	B
安宅冬康	1543	三好家/勝瑞城	死亡	死亡	52	65	70	61	C	C	C	B
安倍元真	1528	今川家/大宮城	德川家/高天神城	德川家/高天神城	32	58	45	29	C	D	D	D
安國寺惠瓊	1558	浪人	毛利家/吉田郡山城	毛利家/吉田郡山城	83	12	14	75	E	E	E	E
安東舜季	1532	死亡	死亡	死亡	52	39	42	47	D	D	E	C
安東實季	1587	未誕生	待機	待機	53	46	58	64	C	D	D	C
安東茂季	1555	安東家/土崎湊城	安東家/土崎湊城	死亡	79	61	77	73	B	D	D	C
安東堯季	1516	死亡	死亡	死亡	56	43	60	54	C	D	E	C
安東愛季	1553	大名/土崎湊城	大名/土崎湊城	大名/土崎湊城	79	61	77	73	B	D	D	C
安東通季	1573	待機	待機	安東家/土崎湊城	41	42	29	32	D	D	D	C
安藤守就	1516	齋藤家/稻葉山城	織田家/大垣城	浪人	63	52	50	73	C	D	D	E
安田能元	1558	長尾家/與板城	上杉家/與板城	上杉家/與板城	50	45	43	55	D	C	E	E
ㄦ												
兒玉就方	1528	毛利家/新高山城	毛利家/新高山城	毛利家/吉田郡山城	23	59	57	60	C	E	C	A
二階堂盛隆	1580	未誕生	待機	大名/黑川城	55	60	66	59	C	C	D	E
二階堂盛義	1542	獨立/須賀川城	蘆名家/須賀川城	死亡	48	42	32	52	D	C	E	E
二本松義國	1536	獨立/二本松城	獨立/二本松城	死亡	50	37	42	45	D	C	E	E
二本松義繼	1571	待機	待機	蘆名家/二本松城	52	53	57	69	D	C	D	E
二木重吉	1549	浪人	浪人	浪人	46	48	51	54	C	C	D	E
一												
有馬豐氏	1588	未誕生	待機	待機	52	42	38	51	D	D	D	E
有馬晴純	1502	獨立/日野江城	死亡	死亡	77	55	74	65	B	D	C	C
有馬晴信	1576	未誕生	待機	獨立/日野江城	68	42	59	46	C	D	B	C
有馬義貞	1540	獨立/日野江城	獨立/日野江城	死亡	44	35	31	21	D	E	C	D
伊集院忠倉	1540	島津家/出水城	死亡	死亡	67	49	65	71	C	C	C	E
伊集院忠朗	1521	死亡	死亡	死亡	74	55	69	80	B	C	D	E



	內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
	農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	茶人	鶴翼、偃月
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	僧侶	偃月
	×	○	×	×	×	×	×	×	○	蔑視	–	鶴翼、偃月
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	長蛇
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	偃月、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	–	雁行、衡軛、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、偃月
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	–	長蛇、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、偃月
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	魚鱗、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	雁行、長蛇
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	衡軛、方圓
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	魚鱗、偃月、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	鶴翼
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	–	鶴翼、方圓
	×	×	○	×	○	×	×	×	×	輕視	–	偃月、長蛇
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	雁行、方圓
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	衡軛、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	偃月、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	○	×	輕視	–	魚鱗、偃月、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	–	偃月、衡軛
	×	×	○	○	×	○	○	×	×	蔑視	–	雁行、長蛇、鋒矢
	○	○	×	○	○	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、長蛇
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	重視	–	魚鱗、衡軛
	×	○	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、方圓
	○	○	○	○	○	○	○	×	×	輕視	茶人	鶴翼、雁行、長蛇、偃月、鋒矢
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	重視	–	鶴翼、鋒矢
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	輕視	–	[illegible]、衡軛
	○	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	長蛇、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	–	偃月、長蛇
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、方圓
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	–	偃月、衡軛
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	–	偃月、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	茶人	魚鱗、長蛇
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	茶人	雁行、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	○	×	蔑視	–	鶴翼、魚鱗、偃月
	×	○	×	×	×	×	×	×	○	輕視	–	雁行、衡軛

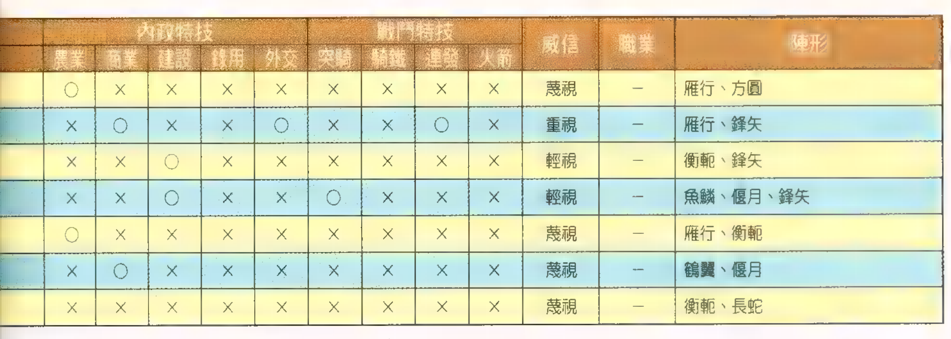


姓名	登場年	所屬／所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
伊集院忠棟	1562	待機	島津家／出水城	島津家／肝付城	63	48	62	70	C	D	C	D
以心崇傳	1584	未誕生	待機	待機	85	4	2	89	E	E	E	E
伊丹康直	1538	今川家／駿府城	武田家／駿府城	武田家／駿府城	24	59	53	37	C	E	C	B
一條兼定	1549	獨立／中村城	獨立／中村城	獨立／中村城	30	11	20	5	E	E	E	E
一條房基	1541	死亡	死亡	死亡	47	45	43	38	C	D	E	E
一萬田鑑實	1548	大友家／府內城	大友家／府內城	大友家／府內城	49	69	58	43	C	C	C	D
一色義清	1566	待機	一色家／建部山城	獨立／宮津城	37	47	59	46	D	D	C	E
一色義定	1573	待機	待機	獨立／宮津城	54	56	63	44	C	D	C	E
一色義道	1535	大名／建部山城	大名／建部山城	死亡	37	58	69	37	C	D	C	E
一色義幸	1515	死亡	死亡	死亡	49	34	44	31	D	D	D	E
伊東祐兵	1574	待機	待機	浪人	57	53	61	56	C	D	D	E
伊東祐[illegible]	1600	未誕生	未誕生	未誕生	62	48	57	49	D	D	D	E
伊東義祐	1527	大名／佐土原城	大名／佐土原城	浪人	53	59	64	48	C	D	C	E
伊奈忠次	1569	待機	浪人	德川家／濱松城	83	14	6	33	E	E	E	E
岩城貞隆	1598	未誕生	未誕生	未誕生	53	43	45	53	D	D	D	E
岩城[illegible]隆	1533	獨立／大館城	死亡	死亡	67	50	59	65	C	C	E	E
岩城親隆	1556	獨立／大館城	獨立／大館城	獨立／大館城	56	36	43	35	D	C	E	E
岩城常隆	1586	未誕生	待機	待機	53	41	40	49	D	C	D	E
岩成友通	1534	三好家／岸和田城	三好家／岸和田城	死亡	38	51	49	57	D	D	C	C
穎娃久虎	1573	待機	待機	島津家／佐土原城	26	73	60	55	B	C	B	D
伊達[illegible]元	1542	伊達家／白石城	伊達家／白石城	伊達家／白石城	58	47	61	60	D	C	E	E
伊達成實	1583	未誕生	待機	待機	55	88	71	54	B	B	B	E
伊達稙宗	1503	隱居	死亡	死亡	79	34	73	74	C	C	E	E
伊達輝宗	1559	伊達家／岩出山城	大名／岩出山城	大名／岩出山城	72	48	69	53	D	C	D	E
伊達晴宗	1534	大名／岩出山城	隱居	死亡	81	51	76	76	C	C	E	E
伊達政宗	1582	未誕生	待機	伊達家／岩出山城	95	76	94	92	C	A	B	E
延澤滿延	1559	最上家／新庄沼田城	最上家／新庄沼田城	最上家／新庄沼田城	21	77	60	38	B	B	E	E
益田藤兼	1544	毛利家／益田城	毛利家／益田城	毛利家／益田城	58	53	57	61	C	D	E	E
益田元祥	1573	待機	待機	毛利家／益田城	77	21	20	55	D	E	E	E
遊佐續光	1532	畠山家／穴水城	畠山家／穴水城	死亡	53	43	38	64	D	D	D	E
遊佐長教	1510	死亡	死亡	死亡	46	51	56	62	C	D	D	E
遊佐信教	1543	獨立／手取城	獨立／手取城	死亡	45	47	44	67	D	D	D	E
由良顯長	1571	待機	待機	北條家／館林城	44	26	32	41	D	D	D	E
由良國繁	1565	待機	北條家／箕輪城	北條家／箕輪城	54	49	53	47	D	D	D	E
由良成繁	1521	長尾家／箕輪城	北條家／箕輪城	死亡	56	53	51	52	C	D	E	E
由利鎌之助	1613	未誕生	未誕生	未誕生	36	85	40	58	B	D	B	E
ㄨ												
尾原景宗	1552	獨立／手取城	北條家／玉繩城	北條家／玉繩城	21	61	54	45	C	E	C	A



	內政特技					戰鬥特技				義理	職業	陣形
	農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎射	連弩	火箭			
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	忍者	魚鱗、偃月、長蛇、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	—	魚鱗、長蛇
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	輕視	—	鶴翼、鋒矢
	○	○	×	○	○	○	×	×	×	輕視	—	魚鱗、偃月、長蛇、鋒矢、方圓
	×	○	×	×	○	○	×	×	×	重視	—	衡軛、鋒矢
	○	×	×	○	○	○	×	×	×	輕視	—	魚鱗、偃月、長蛇
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	重視	—	鶴翼、雁行
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	鶴翼、方圓
	×	×	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	魚鱗、鋒矢
	○	×	×	○	×	○	×	×	×	蔑視	—	雁行、衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	鶴翼、衡軛
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	偃月、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	劍客	雁行、衡軛
	○	×	×	×	×	×	×	○	×	蔑視	—	鶴翼、長蛇、方圓
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	絕對	—	鶴翼、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	重視	—	雁行、鋒矢
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	絕對	—	鶴翼、長蛇
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	重視	—	鶴翼、長蛇
	○	×	○	○	○	×	×	×	×	絕對	—	鶴翼、魚鱗、雁行、長蛇、鋒矢
	×	○	×	○	×	×	×	×	×	輕視	—	偃月、衡軛
	×	×	○	○	×	○	×	×	×	重視	—	魚鱗、偃月、鋒矢、方圓
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	雁行、長蛇
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	重視	—	魚鱗、偃月、方圓
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	偃月、衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	衡軛、方圓
	○	×	×	○	×	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、偃月
	○	×	×	×	○	×	×	×	×	輕視	—	偃月、長蛇
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	鋒矢、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	蔑視	—	長蛇
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	絕對	—	鶴翼、偃月
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	輕視	—	偃月、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	—	偃月、衡軛
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	輕視	—	鶴翼、雁行
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	蔑視	忍者	鶴翼、雁行、衡軛、鋒矢
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	—	雁行、長蛇
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	重視	—	雁行、鋒矢

姓名	登場年	所屬/所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	指揮	智謀	步兵	騎兵	槍兵	水軍
霧隱才藏	1605	未誕生	未誕生	未誕生	9	91	34	87	S	E	E	E
隈部親永	1535	獨立/宇土城	獨立/宇土城	龍造寺家/隈本城	32	48	36	37	C	D	E	E
武田勝賴	1561	待機	武田家/高島城	大名/躑躅崎館	49	85	66	35	D	A	E	D
武田信玄	1536	大名/躑躅崎館	大名/躑[illegible]崎館	死亡	95	95	99	94	A	S	E	D
武田信廉	1543	武田家/躑躅崎館	武田家/高島城	武田家/高島城	61	35	49	44	D	C	E	E
武田信[illegible]	1540	武田家/躑躅崎館	死亡	死亡	79	76	80	77	B	B	E	E
武田信豐	1561	待機	武田家/小諸城	武田家/躑躅崎館	48	60	54	50	D	B	E	E
武田信豐	1529	大名/後瀨山城	死亡	死亡	44	27	48	39	D	D	E	E
武田元明	1567	待機	朝倉家/後瀨山城	織田家/後瀨山城	37	15	22	14	D	D	D	E
武田義統	1541	武田家/後瀨山城	死亡	死亡	49	36	51	43	D	D	E	E
武田義信	1553	武田家/躑躅崎館	死亡	死亡	54	75	79	46	D	A	E	E
溫井景隆	1547	畠山家/七尾城	畠山家/七尾城	浪人	58	31	33	70	D	D	D	E
溫井總貞	1513	死亡	死亡	死亡	54	41	34	69	C	D	E	E
丸目長惠	1555	相良家/古麓城	浪人	島津家/古麓城	32	81	31	13	C	E	E	E
望月六郎	1607	未誕生	未誕生	未誕生	75	76	52	77	C	E	S	E
屋代景賴	1578	未誕生	待機	伊達家/岩出山城	27	64	30	78	B	C	D	E
屋代勝永	1573	待機	待機	織田家/深志城	51	41	38	47	D	C	D	E
屋代政國	1540	武田家/海津城	武田家/海津城	織田家/深志城	43	51	54	55	D	C	E	E
ㄩ												
宇喜多忠家	1551	浦上家/岡山城	浦上家/岡山城	宇喜多家/岡山城	61	58	71	53	C	C	C	C
宇喜多直家	1544	浦上家/岡山城	浦上家/岡山城	死亡	78	56	88	97	C	C	C	D
宇喜多秀家	1581	未誕生	未誕生	大名/岡山城	52	62	73	35	C	C	C	C
宇佐美定滿	1504	長尾家/春日山城	死亡	死亡	51	73	58	84	B	B	E	E
宇都宮國綱	1580	未誕生	待機	大名/宇都宮城	55	40	65	61	D	D	D	E
宇都宮高武	1587	未誕生	未誕生	待機	56	38	56	58	D	D	D	E
宇都宮朝勝	1584	未誕生	待機	待機	50	29	58	48	D	D	D	E
宇都宮尚綱	1531	死亡	死亡	死亡	52	44	48	50	C	D	E	E
宇都宮廣[illegible]	1549	大名/宇都宮城	大名/宇都宮城	死亡	61	24	72	64	C	C	D	E
宇山久兼	1526	尼子家/月山富田城	死亡	死亡	61	55	59	44	C	D	E	D
遠藤直經	1546	淺井家/小谷城	死亡	死亡	16	77	51	42	B	D	E	E
遠藤基信	1547	伊達家/岩出山城	伊達家/岩出山城	伊達家/岩出山城	73	16	13	59	D	E	E	E
遠藤慶隆	1566	待機	[illegible]田家/岐阜城	織田家/岐阜城	49	41	53	40	D	D	D	E
垣屋續成	1497	山名家/竹田城	山名家/竹田城	死亡	58	36	54	68	C	D	E	E
垣屋桓總	1587	未誕生	未誕生	待機	44	42	51	34	D	D	D	E
垣屋光成	1535	山名家/竹田城	山名家/竹田城	織田家/竹田城	46	53	57	60	C	D	D	E
猿飛佐助	1602	未誕生	未誕生	未誕生	8	87	40	89	S	E	E	E
猿渡信光	1549	島津家/出水城	島津家/出水城	島津家/出水城	27	59	53	38	C	D	C	E
遠山景任	1548	獨立/岩村城	織田家/岩村城	死亡	46	43	47	53	C	D	E	E



	內政特技					戰鬥特技				威信	職業	陣形
	農業	商業	建設	錄用	外交	突騎	騎鐵	連發	火箭			
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、方圓
	×	○	×	×	○	×	×	○	×	重視	–	雁行、鋒矢
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	輕視	–	衡軛、鋒矢
	×	×	○	×	×	○	×	×	×	輕視	–	魚鱗、偃月、鋒矢
	○	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	雁行、衡軛
	×	○	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	鶴翼、偃月
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	蔑視	–	衡軛、長蛇



主要武將的投緣度

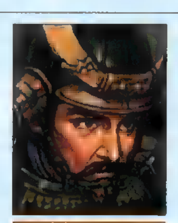
遊戲中尚有所謂無法檢視的隱藏屬性「投緣度」。投緣度猶如此圖一般表示為圓形，武將彼此的姓名越接近，表示投緣度越佳。投緣度會影響武將的忠誠度、大名之間的友好度、或是「同盟」「求援」「錄用」等指令的成功機率。

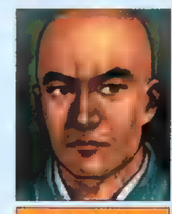
織田信長
筒井順慶
木下秀吉
長尾景虎
真田昌幸
波多野秀治
島津義久
毛利元就
今川義元
蘆名盛氏
本願寺顯如
三好長慶
龍造寺隆信
武田信玄
伊達政宗
淺井長政
長宗我部元親
北條氏康
德川家康
最上義守

姓名	登場年	所屬／所在地			能力值				兵種適性			
		劇本1	劇本2	劇本3	政治	戰鬥	智謀	野望	步兵	騎兵	鐵砲	水軍
遠山綱景	1528	北條家／江戶城	死亡	死亡	54	53	48	47	C	D	D	C
原田直政	1552	織田家／那古野城	織田家／岐阜城	死亡	45	61	50	44	C	D	A	E
原田信種	1575	待機	待機	秋月家／古處山城	33	53	41	38	C	D	D	E
原田宗時	1580	未誕生	待機	伊達家／白石城	25	70	60	52	C	A	D	E
原虎胤	1512	武田家／深志城	死亡	死亡	16	87	62	46	B	C	E	E
原長賴	1559	齋藤家／稻葉山城	織田家／岐阜城	織田家／大野城	39	44	35	33	C	D	C	E
御宿堪兵衛	1582	未誕生	待機	北條家／小田原城	122	71	26	38	B	D	D	D

『烈風傳』
幕後協力人員

各位已經見過他們了嗎？雖然不會出現於武將一覽，卻是充滿魅力的一群。


步兵頭1

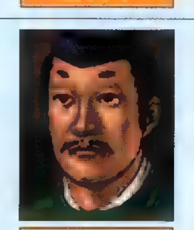

商人2

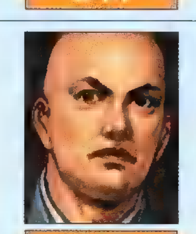

商人1

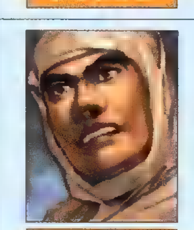

步兵


步兵頭2


僧兵


公卿

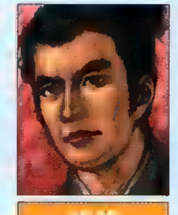

商人4


商人3


傳士


洋槍工匠


村姑


武將

官位一覽表

在此將為各位介紹登場於遊戲中的所有250種官位與位階，以及各劇本開始時各官位的持有者。有時候隨著遊戲的進行，官位也會有所變化。

官位名	位階	劇本1	劇本2	劇本3
左近衛中將	從四位下	—	—	—
左近衛權中將	從四位下	—	—	織田信忠
左近衛權中將	從四位下	—	—	織田信雄
右近衛中將	從四位下	—	—	—
左近衛中將	從四位下	—	—	—
左近衛權中將	從四位下	—	—	—
左近衛權中將	從四位下	—	—	—
左衛門督	從四位下	朝倉義景	朝倉義景	大友宗麟
右衛門督	從四位下	—	—	毛利輝元
左兵衛督	從四位下	足利晴氏	—	—
右兵衛督	從四位下	—	—	—
太宰大貳	從四位下	—	—	—
勘解由長官	從四位下	—	—	—
中務大輔	正五位上	結城晴朝	結城晴朝	結城晴朝
大膳大夫	正五位上	武田信玄	武田信玄	那須元清
太宰少貳	正五位上	—	—	—
式部大輔	正五位下	—	—	—
治部大輔	正五位下	今川義元	—	穗井田元清
民部大輔	正五位下	—	—	—
兵部大輔	正五位下	細川藤孝	細川藤孝	細川藤孝
刑部大輔	正五位下	今川氏真	今川氏真	里見義頼
大藏大輔	正五位下	—	—	—
宮內大輔	正五位下	—	—	相良賴房
彈正少弼	正五位下	長尾景虎	上杉謙信	上山景勝
左近衛少將	正五位下	一條兼定	一條兼定	—
左近衛少將	正五位下	西園寺實充	—	—
左近衛權少將	正五位下	—	—	—
左近衛權少將	正五位下	—	—	—
右近衛少將	正五位下	—	—	—
右近衛少將	正五位下	—	—	—
右近衛權少將	正五位下	—	—	—
右近衛權少將	正五位下	—	—	—
大和守	從五位上	直江景綱	直江景綱	姉小路賴綱
河內守	從五位上	肝付兼續	肝付良兼	毛利秀賴

官位名	位階	劇本1	劇本2	劇本3
關白	正一位	—	—	—
太政大臣	從一位	—	—	—
左大臣	正二位	—	—	—
右大臣	正二位	—	—	織田信長
內大臣	從二位	—	—	—
大納言	正三位	—	足利義昭	足利義昭
權大納言	正三位	—	—	—
權大納言	正三位	—	—	—
中納言	從三位	—	—	—
中納言	從三位	—	—	—
權中納言	從三位	北田具教	北田具教	—
權中納言	從三位	—	—	—
權中納言	從三位	—	—	—
彈正伊	從三位	—	—	—
左近衛大將	從三位	—	—	—
右近衛大將	從三位	—	—	—
太宰帥	從三位	—	—	—
中務卿	正四位上	本願寺顯如	本願寺顯如	本願寺顯如
參議	正四位下	足利義輝	—	—
參議	正四位下	姉小路良賴	姉小路良賴	—
參議	正四位下	—	—	—
參議	正四位下	—	—	—
式部卿	正四位下	—	—	—
治部卿	正四位下	—	—	—
民部卿	正四位下	—	—	—
兵部卿	正四位下	—	—	—
刑部卿	正四位下	—	—	—
大藏卿	正四位下	—	—	—
宮內卿	正四位下	—	—	—
修理大夫	從四位下	島津貴久	島津貴久	島津義久
左京大夫	從四位下	伊達晴宗	伊達輝宗	伊達輝宗
右京大夫	從四位下	細川晴元	最上義守	最上義光
彈正大弼	從四位下	相馬盛胤	相馬盛胤	相馬盛胤
左近衛中將	從四位下	—	—	一條兼定

官位名	位階	劇本 1	劇本 2	劇本 3
但馬守	從五位下	長尾景長	—	長尾顯長
因幡守	從五位下	三好政勝	三好政勝	三好政勝
伯[illegible]守	從五位下	—	石川數正	石川數正
出雲守	從五位下	—	—	—
美作守	從五位下	—	—	—
備前守	從五位下	—	淺井長政	—
備中守	從五位下	毛利隆元	三村元親	—
備前守	從五位下	—	—	—
安芸守	從五位下	關盛信	關盛信	香宗我部親泰
周防守	從五位下	村上義清	村上義清	—
紀伊守	從五位下	—	—	—
阿波守	從五位下	—	—	—
讃岐守	從五位下	十河一存	小田氏治	—
伊予守	從五位下	氏家定直	河野通宣	稻葉一鐵
筑前守	從五位下	三好長慶	—	柴羽秀吉
筑後守	從五位下	—	—	—
肥前守	從五位下	—	—	河九秀隆
豐前守	從五位下	三好義賢	—	—
[illegible]後守	從五位下	—	—	—
侍從	從五位下	—	—	織田信孝
侍從	從五位下	—	—	宇喜多秀家
侍從	從五位下	—	—	安東愛季
侍從	從五位下	—	—	—
式部少輔	從五位下	—	—	—
治部少輔	從五位下	武田信豐	—	—
民部少輔	從五位下	尼子晴久	—	—
兵部少輔	從五位下	上杉憲政	上杉憲政	河野通直
刑部少輔	從五位下	里見義	里見義堯	—
大藏少輔	從五位下	—	—	—
宮內少輔	從五位下	—	長宗我部元親	長宗我部元親
大膳亮	從五位下	蘆名盛氏	蘆名盛興	—
左京亮	從五位下	岩城重隆	三好義繼	蘆名盛隆
右京亮	從五位下	佐竹義昭	—	津輕為信
修理亮	從五位下	三村家親	田山義慶	柴田勝家
內藏頭	從五位下	—	—	—
縫殿頭	從五位下	—	—	—
內匠頭	從五位下	—	—	—
大炊頭	從五位下	—	—	—
主殿頭	從五位下	—	—	—

官位名	位階	劇本 1	劇本 2	劇本 3
伊勢守	從五位上	—	上泉信綱	—
武藏守	從五位上	—	—	—
下總守	從五位上	成田長泰	—	—
近江守	從五位上	—	—	—
陸奧守	從五位上	毛利元就	毛利元就	—
越前守	從五位上	小田治氏	小田治氏	丹羽長秀
播磨守	從五位上	田山高政	田山高政	—
肥後守	從五位上	—	—	—
少納言	從五位上	—	—	—
權少納言	從五位上	—	—	—
中務少輔	從五位上	山名豐定	山名豐國	山名豐國
圖書頭	從五位上	—	—	—
雅樂頭	從五位上	—	—	—
玄蕃頭	從五位上	—	—	—
主計頭	從五位上	—	—	—
木工頭	從五位上	—	—	—
左馬頭	從五位上	足利義昭	足利義氏	足利義氏
右馬頭	從五位上	—	—	—
兵庫頭	從五位上	—	—	島津義弘
左衛門佐	從五位上	大友義鎮	大友宗麟	小早川隆景
右衛門佐	從五位上	六角義治	—	—
左衛門佐	從五位上	—	—	—
右衛門佐	從五位上	—	—	—
山城守	從五位下	龍造寺隆信	龍造寺隆信	龍造寺隆信
攝津守	從五位下	安宅冬康	—	荒木村重
尾張守	從五位下	—	織田信長	—
三河守	從五位下	—	德川家康	—
遠江守	從五位下	相良義陽	相良義陽	成松信勝
駿河守	從五位下	吉川元春	吉川元春	吉川元春
甲斐守	從五位下	—	—	—
相模守	從五位下	北條氏康	北條氏康	北條氏政
美濃守	從五位下	原虎胤	馬場信房	羽柴秀長
信濃守	從五位下	—	—	—
下野守	從五位下	宇都宮廣綱	宇都宮廣綱	宇都宮國綱
出羽守	從五位下	最上義守	大寶寺義氏	大寶寺義氏
加賀守	從五位下	—	—	鍋島直茂
越中守	從五位下	神保長職	神保長職	神保長住
越後守	從五位下	香西元成	—	—
丹波守	從五位下	—	—	—



官位名	位階	劇本1	劇本2	劇本3
兵庫助	正六位下	—	—	—
隼人正	正六位下	—	—	—
織部正	正六位下	—	—	—
采女正	正六位下	—	—	—
彈正少忠	正六位下	松永久秀	—	—
秋田城介	正六位下	安東愛季	安東愛季	—
中務少丞	從六位上	—	—	—
式部少丞	從六位上	齋藤義龍	—	—
治部少丞	從六位上	—	—	—
民部少丞	從六位上	馬場信房	—	—
兵部少丞	從六位上	—	—	—
刑部少丞	從六位上	—	—	—
大藏少丞	從六位上	安倍元真	安倍元真	安倍元真
宮內少丞	從六位上	—	—	—
內藏助	從六位上	浦上宗景	浦上宗景	佐佐成政
縫殿助	從六位上	—	—	—
內匠助	從六位上	—	—	—
大炊助	從六位上	—	—	—
主殿助	從六位上	—	—	—
掃部助	從六位上	—	—	—
主水正	從六位上	—	—	—
主膳正	從六位上	—	—	—
和泉守	從六位下	宇喜多直家	宇喜多直家	—
伊賀守	從六位下	安藤守就	安藤守就	安藤守就
志摩守	從六位下	—	—	—
伊豆守	從六位下	—	—	—
飛驒守	從六位下	戶澤道盛	戶澤道盛	戶澤道盛
隱岐守	從六位下	垣屋續成	垣屋續成	—
淡路守	從六位下	—	—	—
壹岐守	從六位下	—	葛西晴信	葛西晴信
對馬守	從六位下	—	—	—
左衛門大尉	從六位下	波多野秀治	波多野秀治	有馬晴信
左衛門大尉	從六位下	—	酒井忠次	酒井忠次
左衛門大尉	從六位下	—	—	大崎義隆
右衛門大尉	從六位下	—	—	—
右衛門大尉	從六位下	—	—	—
右衛門大尉	從六位下	—	—	—
主馬首	從六位下	—	—	—
堪解由判官	從六位下	—	—	—

官位名	位階	劇本1	劇本2	劇本3
掃部頭	從五位下	—	—	—
堪解由次官	從五位下	—	—	—
中務大丞	正六位上	—	—	—
內膳正	正六位上	—	—	—
東市正	正六位上	—	—	—
西市正	正六位上	—	—	—
彈正大忠	正六位上	—	松永久秀	—
左近將監	正六位上	—	—	瀧川一益
左近將監	正六位上	—	—	—
左近將監	正六位上	—	—	小笠原貞慶
左近將監	正六位上	—	—	—
上總介	正六位下	織田信長	—	—
常陸介	正六位下	中野宗時	佐竹義重	佐竹義重
上野介	正六位下	—	織田信包	織田信包
安房守	正六位下	—	—	真田昌信
若狹守	正六位下	—	—	京極高次
能登守	正六位下	—	—	—
佐渡守	正六位下	林通勝	林通勝	松井康之
丹後守	正六位下	—	—	大村純忠
石見守	正六位下	—	—	—
長門守	正六位下	京極高吉	京極高吉	村井貞勝
土佐守	正六位下	長宗我部元親	—	—
日向守	正六位下	三好長逸	—	明智光秀
大隅守	正六位下	伊丹康直	伊丹康直	—
薩摩守	正六位下	—	—	—
式部大丞	正六位下	一色義道	一色義道	—
治部大丞	正六位下	—	—	—
民部大丞	正六位下	—	—	—
兵部大丞	正六位下	—	—	—
刑部大丞	正六位下	—	—	—
大藏大丞	正六位下	宇山久兼	—	—
宮內大丞	正六位下	—	—	—
圖書助	正六位下	—	—	—
雅樂助	正六位下	由良成繁	由良成繁	—
玄蕃助	正六位下	—	—	—
主計助	正六位下	—	—	—
木工助	正六位下	—	—	—
左馬助	正六位下	武田信繁	—	—
右馬助	正六位下	南部晴政	南部晴政	南部晴政

官位名	位階	劇本 1	劇本 2	劇本 3
左兵衛少尉	從七位上	—	—	—
左兵衛少尉	從七位上	—	—	—
右兵衛少尉	從七位上	—	—	—
右兵衛少尉	從七位上	—	—	—
右兵衛少尉	從七位上	—	—	—
典膳	從七位下	—	—	—
東市佑	從七位下	—	—	—
西市佑	從七位下	—	—	—
隼人佑	正八位上	—	—	—
織田佑	正八位上	—	—	—
采女佑	正八位上	—	—	—
主水佑	正八位下	—	—	—
主膳佑	正八位下	—	—	—

官位名	位階	劇本 1	劇本 2	劇本 3
左衛門少尉	正七位上	—	—	—
左衛門少尉	正七位上	—	—	—
左衛門少尉	正七位上	—	—	—
右衛門少尉	正七位上	—	—	—
右衛門少尉	正七位上	—	—	—
右衛門少尉	正七位上	—	—	—
左兵衛大尉	正七位下	朝比奈信置	朝比奈信置	蒲生賢秀
左兵衛大尉	正七位下	蒲生定秀	蒲生定秀	—
左兵衛大尉	正七位下	—	—	—
右兵衛大尉	正七位下	朝倉景隆	朝倉景隆	—
右兵衛大尉	正七位下	—	—	—
右兵衛大尉	正七位下	—	—	—
左兵衛少尉	從七位上	—	—	—

官職一覽表

在此介紹登場於遊戲中的 5[illegible]種官職。由於劇本 3 中，幕府已經滅亡，因此初期設定中並無擁有官職者。

官職名	劇本 1	劇本 2
安芸守護	—	—
周防守護	—	—
紀伊守護	—	—
阿波守護	—	—
讃岐守護	—	—
伊予守護	—	—
筑前守護	—	—
肥前守護	—	—
豐前守護	—	—
豐後守護	—	—
若狹守護	武田信豐	—
能登守護	田山義續	田山義[illegible]
丹後守護	—	—
石見守護	—	—
土佐守護	—	—
日向守護	島津貴久	島津貴久
大隅守護	島津貴久	島津貴久
薩摩守護	島津貴久	島津貴久
飛驒守護	—	—

官職名	劇本 1	劇本 2
攝津守護	—	—
尾張守護	—	—
三河守護	—	—
遠江守護	今川義元	—
駿河守護	今川義元	—
甲斐守護	武田信玄	武田信玄
相模守護	—	—
美濃守護	—	—
信濃守護	武田信玄	武田信玄
下野守護	—	—
加賀守護	—	—
越中守護	—	—
越後守護	—	—
丹波守護	—	—
但馬守護	—	—
因幡守護	尼子晴久	—
出雲守護	尼子晴久	—
美作守護	尼子晴久	—
備前守護	尼子晴久	—
備中守護	尼子晴久	—

官職名	劇本 1	劇本 2
征夷大將軍	足利義輝	足利義輝
管領	—	—
關東管領	—	上杉謙信
奧州探題	伊達晴宗	伊達輝宗
西國探提	—	—
九州探提	—	—
羽州探提	—	—
大和守護	—	—
河內守護	—	—
伊勢守護	—	—
武藏守護	—	—
上總守護	—	—
下總守護	—	—
常陸守護	—	—
近江守護	六角義治	—
上野守護	—	—
越前守護	朝倉義景	朝倉義景
播磨守護	—	—
肥後守護	—	—
山城守護	—	—



地形資料一覽表

[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
草原	3	4	5	12	15	30%
平地	3	4	3	15	12	30%
樹林	4	12	15	15	17	35%
森林	6	16	6	12	19	35%
土牆	4	10	5	15	15	20%
濕地	5	10	6	3	6	20%
淺灘	4	9	5	6	6	5%
河川	6	18	8	3	3	5%
護城河	10	×	×	3	3	5%
丘陵	4	6	4	15	12	30%
水田	4	8	4	9	9	30%
旱田	4	8	4	12	12	30%
村莊	3	6	3	15	17	30%
城鎮	3	6	3	15	19	30%
柵欄	6	16	6	15	21	30%
主城	6	8	6	※	※	15%
瞭望台	6	8	6	※	※	20%
曲輪	3	5	3	15	15	20%
海洋	4	4	4	15	15	5%

作戰時地形一覽

◆草原 ◆平地 ◆樹林
◆森林 ◆土牆 ◆濕地
◆淺灘 ◆河川 ◆護城河
◆土牆 ◆水田 ◆旱田
◆村莊 ◆城鎮 ◆柵欄
◆主城 ◆瞭望臺 ◆曲輪
◆大海

●以陣形移動時，消耗的移動力均為1點。主城、瞭望臺的攻防效果，則反映自城防。火攻的成功率只考慮地形效果等基本因素。事實上執行武將的「智謀」、「火箭」特技的有無、目標對象的武將「智謀」高低，也會連帶影響。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]擊方式					
					[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	突擊	[illegible]
野戰 攻城戰	步兵／步兵	6	6	12	○			○		△
	步兵／長槍	3	8	10	○			○		△
	步兵／弓	3	4	12	○	○				△
	騎兵	10	5	20	○			○	○	
	騎鐵	10	5	18	○		○	○	○	
	槍兵	2	3	10	○		○			△
海戰	關船	4	4	16	○	○		○		
	安宅船	6	6	12	○	○		○		
	鐵船	8	10	8	○		○	○		○

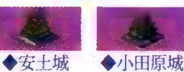
兵種的[illegible]

◆步兵 ◆長槍兵 ◆弓兵
◆騎兵 ◆騎鐵 ◆槍兵
◆關船 ◆安宅船 ◆鐵船

●「△」表示只有攜帶大砲的武將可以執行，但是無法使用於野戰之際。騎兵、槍兵、騎鐵等兵種，必須擁有相同於士兵人數以上的軍馬、洋槍、洋槍+軍馬。鐵船則與身分無關，編制軍團時持有鐵船的武將即可登艦。

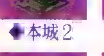
地形	移動消耗	地形收入			開發資金
		金錢	軍糧	士兵	
平地	4	—	48	—	—
丘陵	6	—	24	—	—
山岳	×	—	—	—	—
河川	8	—	—	—	—
濕地	8	—	—	—	—
街道	2	—	—	—	—
橋樑	2	—	—	—	—
水田ＬＶ１	7	—	240	—	100
水田ＬＶ２	7	—	480	—	200
水田ＬＶ３	7	—	720	—	300
旱田	5	—	360	—	100
村莊ＬＶ１	4	—	—	20	100
村莊ＬＶ２	4	—	—	35	200
村莊ＬＶ３	4	—	—	60	300
城鎮ＬＶ１	4	20	—	—	100
城鎮ＬＶ２	4	40	—	—	200
城鎮ＬＶ３	4	60	—	—	300
界港	4	200	—	—	—
京都	4	100	—	—	—
博多	4	100	—	—	—
京都御所	×	—	—	—	—
寺院	×	—	—	—	—
洋槍鑄造村	4	—	—	—	500
市集	4	—	—	300	500
本城	2	—	—	—	—
支城	2	—	—	—	2000
特產	4	※	※	—	200
馬產地	5	—	—	—	—
金山ＬＶ１	6	200	—	—	—
金山ＬＶ２	6	400	—	—	—
金山ＬＶ３	6	600	—	—	—
港口	4	200	—	—	—
海、湖	4	—	—	—	—

全國地圖地形一覽表

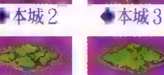



◆安土城　◆小田原城　◆大阪城





◆本城１　◆本城２　◆本城３




◆支城　◆水田LV1　◆水田LV2




◆水田LV3　◆旱田　◆村莊LV1





◆村莊LV2　◆村莊LV3　◆城鎮LV1




◆城鎮LV2　◆城鎮LV3　◆地標




◆都市　◆洋槍鑄造村　◆市集




◆馬產地　◆金山LV1　◆金山LV2

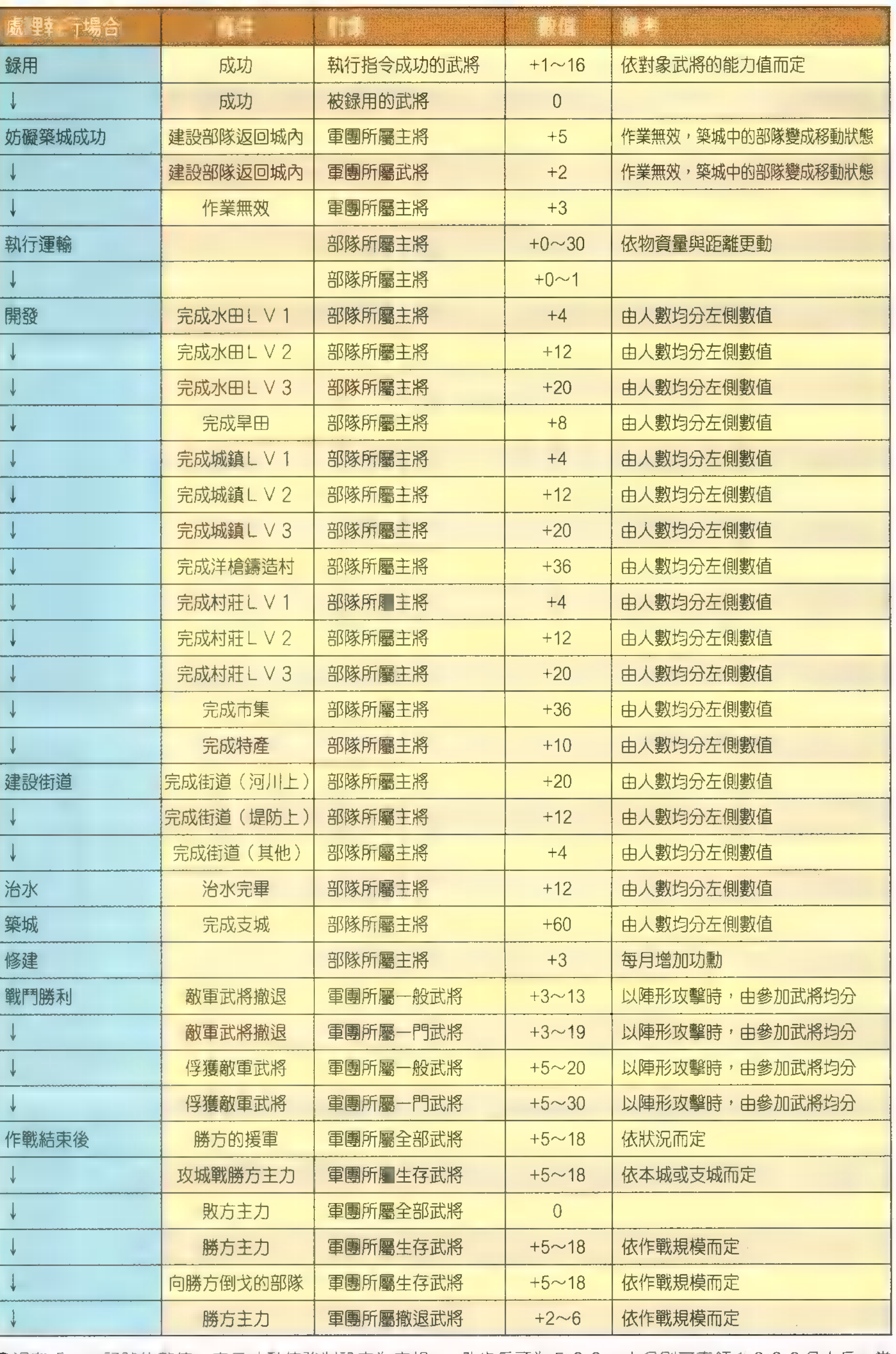

◆金山LV3

●特產的收入多寡依其內容而定（請參考『天之卷』63頁解說）。軍糧代表著（每年９月收成）年間的收成量，金錢、士兵則表示每月的收入量。山岳、寺院、京都御所等地形是無法進入的。開發資金表示開發該設施所需的資金。

功勳上昇資料一覽表



[illegible]場合	條件	對象	數值	備考
武將登場時	大名之子	登場武將	300	身分為部將
↓	其他	登場武將	0	身分為步兵頭
錄用浪人		成功錄用浪人時	+1～16	依對象武將的能力值而定
復興家業		對中興有功的武將	600	身分為家老
發生一向起義時		統率一向起義軍的僧侶	100～999	依起義軍的等級而定
所屬大名改變時		改變大名家的武將	以前的一半	身分為部將～步兵頭
↓		成為他國武將的大名	999	身分為宿老
武將淪為浪人時		成為浪人的武將	0	
武將成為獨立勢力時		成為獨立勢力的武將	0	
內應	成功	執行指令成功的武將	+1～16	依對象武將的能力值而定
策反	對象城主・當場	執行指令成功的武將	+1～37	依對象武將的能力值而定
↓	一般對象・當場	執行指令成功的武將	+1～23	依對象武將的能力值而定
↓	並非當場奏功	執行指令成功的武將	+1～16	依對象武將的能力值而定
謠言	成功	執行指令成功的武將	+4～19	依對象武將的能力值而定
變心	成功	執行指令成功的武將	+1～16	依對象武將的能力值而定
暗殺	成功	執行指令成功的武將	+0～37	依對象武將的能力值、身分而定
施計	成功	執行指令成功的武將	+1～12	依執行武將的「智謀」而定
↓	大為成功	執行指令成功的武將	+2～22	
同盟	成功	執行指令成功的武將	+20	
婚姻	成功	執行指令成功的武將	+25	
收編	成功	執行指令成功的武將	+10	
勸告	成功	執行指令成功的武將	+30	
饋贈	成功	執行指令成功的武將	+5	
火約	成功	執行指令成功的武將	+5	
求援	成功	執行指令成功的武將	+15	
官位	成功	執行指令成功的武將	+10	
詔令	成功	執行指令成功的武將	+10	
討伐	成功	執行指令成功的武將	+20	
亂臣	成功	執行指令成功的武將	+30	
赦免	成功	執行指令成功的武將	+30	
推舉	成功	執行指令成功的武將	+10	
進貢	成功	執行指令成功的武將	+0～25	依朝廷友好度上升幅度而定
讒言	成功	執行指令成功的武將	+10	



處理執行場合	條件	對象	數值	備考
錄用	成功	執行指令成功的武將	+1～16	依對象武將的能力值而定
↓	成功	被錄用的武將	0	
妨礙築城成功	建設部隊返回城內	軍團所屬主將	+5	作業無效，築城中的部隊變成移動狀態
↓	建設部隊返回城內	軍團所屬武將	+2	作業無效，築城中的部隊變成移動狀態
↓	作業無效	軍團所屬主將	+3	
執行運輸		部隊所屬主將	+0～30	依物資量與距離更動
↓		部隊所屬主將	+0～1	
開發	完成水田ＬＶ１	部隊所屬主將	+4	由人數均分左側數值
↓	完成水田ＬＶ２	部隊所屬主將	+12	由人數均分左側數值
↓	完成水田ＬＶ３	部隊所屬主將	+20	由人數均分左側數值
↓	完成旱田	部隊所屬主將	+8	由人數均分左側數值
↓	完成城鎮ＬＶ１	部隊所屬主將	+4	由人數均分左側數值
↓	完成城鎮ＬＶ２	部隊所屬主將	+12	由人數均分左側數值
↓	完成城鎮ＬＶ３	部隊所屬主將	+20	由人數均分左側數值
↓	完成洋槍鑄造村	部隊所屬主將	+36	由人數均分左側數值
↓	完成村莊ＬＶ１	部隊所[illegible]主將	+4	由人數均分左側數值
↓	完成村莊ＬＶ２	部隊所屬主將	+12	由人數均分左側數值
↓	完成村莊ＬＶ３	部隊所屬主將	+20	由人數均分左側數值
↓	完成市集	部隊所屬主將	+36	由人數均分左側數值
↓	完成特產	部隊所屬主將	+10	由人數均分左側數值
建設街道	完成街道（河川上）	部隊所屬主將	+20	由人數均分左側數值
↓	完成街道（堤防上）	部隊所屬主將	+12	由人數均分左側數值
↓	完成街道（其他）	部隊所屬主將	+4	由人數均分左側數值
治水	治水完畢	部隊所屬主將	+12	由人數均分左側數值
築城	完成支城	部隊所屬主將	+60	由人數均分左側數值
修建		部隊所屬主將	+3	每月增加功勳
戰鬥勝利	敵軍武將撤退	軍團所屬一般武將	+3～13	以陣形攻擊時，由參加武將均分
↓	敵軍武將撤退	軍團所屬一門武將	+3～19	以陣形攻擊時，由參加武將均分
↓	俘獲敵軍武將	軍團所屬一般武將	+5～20	以陣形攻擊時，由參加武將均分
↓	俘獲敵軍武將	軍團所屬一門武將	+5～30	以陣形攻擊時，由參加武將均分
作戰結束後	勝方的援軍	軍團所屬全部武將	+5～18	依狀況而定
↓	攻城戰勝方主力	軍團所[illegible]生存武將	+5～18	依本城或支城而定
↓	敗方主力	軍團所屬全部武將	0	
↓	勝方主力	軍團所屬生存武將	+5～18	依作戰規模而定
↓	向勝方倒戈的部隊	軍團所屬生存武將	+5～18	依作戰規模而定
↓	勝方主力	軍團所屬撤退武將	+2～6	依作戰規模而定

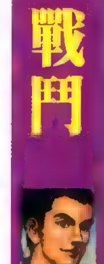
●沒有「＋」記號的數值，表示功勳值強制設定為表格中的數值。成為侍大將必須累積功勳１００，部將為３００，家老為６００，宿老則為９９９。其各自能夠率領的最大兵力為６００、７００、８００、９００。此外步兵頭為５００，大名則可率領１０００名士兵。當然經由累積功勳，是無法成為大名的。其他則尚有經過事件的發生，導致功勳增減的情事。

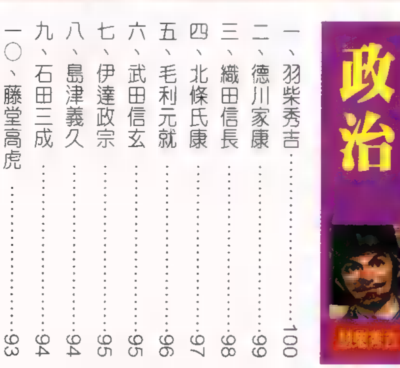


戰國武將排行榜

這個專欄試著由登場於遊戲中的850 名武將中，網羅能力特別優異的武將。資料並未加入持有家寶的能力值變化因素。總和則為4項能力值的和。

政治

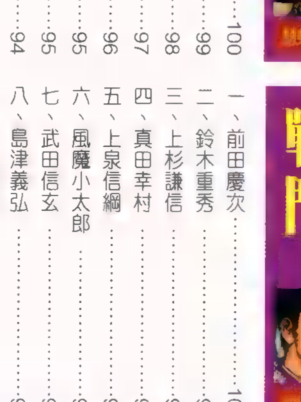




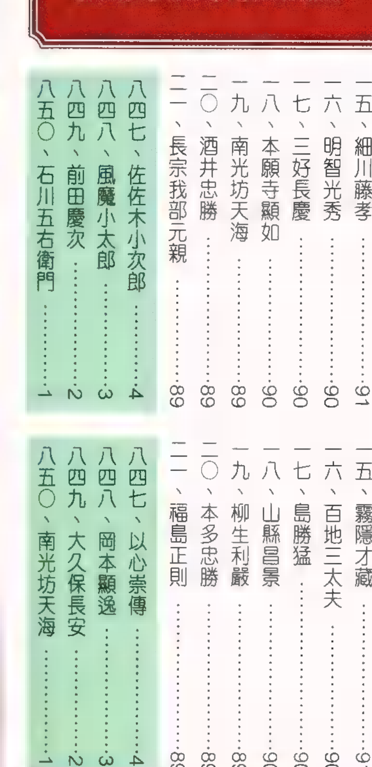
排名	武將	數值
一、	羽柴秀吉	100
二、	德川家康	99
三、	織田信長	98
四、	北條氏康	97
五、	毛利元就	96
六、	武田信玄	95
七、	伊達政宗	95
八、	島津義久	94
九、	石田三成	94
一〇、	藤堂高虎	93
一一、	大久保長安	93
一二、	小早川隆景	92
一三、	長束正家	92
一四、	鍋島直茂	91
一五、	細川藤孝	91
一六、	明智光秀	90
一七、	三好長慶	90
一八、	本願寺顯如	90
一九、	南光坊天海	89
二〇、	酒井忠勝	89
二一、	長宗我部元親	89
八四七、	佐佐木小次郎	4
八四八、	風魔小太郎	3
八四九、	前田慶次	2
八五〇、	石川五右衛門	1

戰鬥





排名	武將	數值
一、	前田慶次	100
二、	鈴木重秀	99
三、	上杉謙信	98
四、	真田幸村	97
五、	上泉信綱	96
六、	風魔小太郎	95
七、	武田信玄	95
八、	島津義弘	94
九、	下間賴廉	94
一〇、	柿崎景家	93
一一、	立花道雪	93
一二、	柳生宗嚴	92
一三、	服部半藏	92
一四、	長野業正	91
一五、	霧隱才藏	91
一六、	百地三太夫	90
一七、	島勝猛	90
一八、	山縣昌景	90
一九、	柳生利嚴	89
二〇、	本多忠勝	89
二一、	福島正則	89
八四七、	以心崇傳	4
八四八、	岡本顯逸	3
八四九、	大久保長安	2
八五〇、	南光坊天海	1



講談

謙信 我是上杉謙信。這個篇幅發表的是各武將資料最高與最低者的排行。

信玄 我是武田信玄。就如各位所見，我的能力經常排名在信長小兒之上。「總和」中甚至大幅領先他20幾點。所以真正的戰國諸侯，當然就是指我了。以後就改成『信玄的野望』好了。

謙信 你少誇口。雖然你整體的能力都很強，讓人不得不承認這一點，不過你死得也太早了。

信玄 嗯、這是我一直抱憾不已的痛處。對了、「政治」這環的首席是秀吉，殿後的則是五右衛門，這種暗示性的比較也挺有意思的。

謙信 也有人說他們早年還是相識的朋友呢。

指揮

名次	武將	數值
一	上杉謙信	100
二	武田信玄	99
三	真田幸村	98
四	本願寺顯如	97
五	德川家康	86
六	島津義弘	95
七	北條氏康	95
八	織田信康	94
九	伊達政宗	94
一〇	毛利元就	93
一一	真田昌幸	93
一二	下間賴廉	92
一三	鈴木重秀	92
一四	齋藤道三	91
一五	羽柴秀吉	91
一六	三好長慶	90
一七	足利義輝	90
一八	長宗我部元親	90
一九	立花宗茂	89
二〇	淺井長政	89
二一	佐竹義重	89
八四七	佐佐木小次郎	4
八四八	南光坊天海	3
八四九	以心崇傳	2
八五〇	林羅山	1

智謀

名次	武將	數值
一	毛利元就	100
二	松永久秀	99
三	齋藤道三	98
四	宇喜多直家	97
五	真田幸隆	96
六	竹中半兵衛	95
七	南光坊天海	95
八	真田昌幸	94
九	武田信玄	94
一〇	織田信長	93
一一	羽柴秀吉	93
一二	伊達政宗	92
一三	服部半藏	92
一四	風魔小太郎	91
一五	最上義光	91
一六	百地三太夫	90
一七	本多正信	90
一八	黑田官兵衛	90
一九	猿飛佐助	89
二〇	大浦為信	89
二一	以心崇傳	89
八四七	肝付兼亮	4
八四八	高田又兵衛	3
八四九	鬼小島彌太郎	2
八五〇	薄田兼相	1

總和



名次	武將	數值
一	武田信玄	383
二	德川家康	367
三	伊達政宗	357
四	織田信長	355
五	毛利元就	354
六	北條氏康	350
七	真田昌幸	343
八	羽柴秀吉	343
九	齋藤道三	342
一〇	島津義弘	336
一一	長宗我部元親	332
一二	真田幸村	330
一三	佐竹義重	328
一四	本願寺顯如	327
一五	鍋島直茂	327
一六	小早川隆景	326
一七	直江兼續	325
一八	上杉謙信	325
一九	明智光秀	324
二〇	最上義光	324
八四六	斯波義銀	86
八四七	細川真之	85
八四八	高田又兵衛	82
八四九	木曾義利	70
八五〇	一條兼定	66

信玄 喔？「戰鬥」和「指揮」大多是僧侶居於排行榜尾，這個也很有意思。也就表示和尚最好別上戰場嘛。

謙信 我們兩個不也是和尚嗎？

信玄 我們才大不相同呢。其他從職業方面也可以了解，忍者大多「政治」能力低，不適合擔任外交使者。

謙信 是啊。如果交涉對象是忍者，只怕很難信得過。帶著忍者嫁過來的新娘子更可怕，千萬要不得。

信玄 說到信不過這點，「智謀」排行高的人是最厲害的了。就像榜首元就一樣，根本都是些動不得的傢伙。

謙信 確實如此。我家要是也有這種充滿骯髒下流魅力的人材，歷史就要改寫了。

信玄 那只能怪你自己太潔癖嘍。





權藏戰記

本能寺之變

權藏「天下大勢就快底定了。既然這樣……」

太助「乾脆投靠織田大人是嗎？」

權藏「你怎麼猜到的？你這傢伙有超能力嗎？」

太助「……（你的行動模式也太容易識破了）。」

於是兩人就這樣前往本能寺。

接著兩人成為信長的護衛，同時住進了本能寺中。

太助「不知怎的，總有一股不祥的預感。」

權藏「是你的錯覺吧？」

太助「把你先前調查過的事件列表拿來讓我瞧瞧。」

太助隨即緊盯著列表瞧了個仔細。

太助「……信長主公今天死定啦。」

權藏「什麼！你少鬼扯！」

太助「自己看。」

權藏「……你怎麼不早點告訴俺！」

太助「那才是我要說的話！」

就在兩人相互責怪之際，遭到明智軍的包圍。

權藏．太助「走人喔!!」

這兩人還是一點也沒長進。或許這就是步兵的宿命吧……。

「參考文獻」

●『新編　武家時紀』山鹿素行、新人物往來社

●『甲陽軍鑑』上・下、腰原哲朗譯、教育社新書

●『信長公記』奧野高廣・岩澤愿彥＝校注、角川日本古典文庫

●『別冊太陽　戰國百人』平凡社

本書內容係參考自上述圖書





《信長之野望　烈風傳～地之卷》攻略集

原　著：SHIBUSAWA KOU
譯　者：蘇竑嶂
抓圖支援：王俊雄
發 行 人：王振容
發 行 所：第三波資訊股份有限公司
地　　址：台北市信義區信義路五段18號B1
電　　話：（02）8780-3636
編 輯 室：高雄市建國一路109號14F-2
電　　話：（07）727-2600
客 服 組：080-083636
授權出版：KOEI CO., LTD.
印　　刷：秋雨印刷股份有限公司
郵政劃撥帳號：0706767-7
帳戶：第三波資訊股份有限公司
建議售價：280元
1999年09月初版一刷
出版登記證：局版台業字第3010號
ISBN：957-23-0834-3

著作權所有，侵權必究！



第一部　作戰寶典

詳實解說作戰的一切秘訣，並介紹所有城池的地形全貌

第二部　烈風軍記

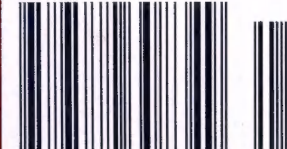
以深入專精的遊戲報告解說攻略的極致

第三部　情報要覽

收錄官位、武將共約850人的資料

Printed in Taiwan

書號：6601.07301.010
ISBN：957-23-0834-3　定價：280元

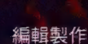




授權公司
KOEI™

代理發行
第三波

編輯製作
Style Game Magazine
新遊戲時代




信長之野望
烈風傳
地之卷
攻略集
第三波